Il ritorno di KIA ASAMIYA!
MAGAZINE
KAPPA
37
LUGLIO 1995
LIRE 5.000
ASSEMBLER OX
OH, MIA DEA!
ISSHUKU IPPAN
GUN SMITH CATS
NON SOLO ANIME!
CARTOOMBRIA
KC
KODANSHA
EDIZIONI
STAR COMICS

Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 37 - LUGLIO 1995

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Rondone 16, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Segretaria di Redazione:
Sara Sereni Lucarelli
Amministrazione:
Vania Catana
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti e Grafica:
Sabrina Daviddi
Hanno collaborato a questo numero:
Luca Boschi, Ferruccio Giromini, Federico Grassellini, Mauro Pianesi, Luca Raffaelli, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

ASSEMBLER OX

Nel 1997 il mondo stava per subire l'ennesima invasione aliena, operata da due esseri informatici femminili di nome Compiler e Assembler. Sfortunatamente per loro, la razza a cui appartengono è allergica all'acqua, e così bastò un temporale per togliere ogni forza alle due, che furono radiate dall'Albo delle Routine Guerriere. Come se niente fosse accaduto, le due aliene presero domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, creando scompiglio nella loro vita familiare e nella città di Nerima, bersagliata dal Consiglio Superiore delle Routine per distruggerle. Per averle aiutate, anche la Routine Giudice Interpreter fu confinata sulla Terra. Tutto questo è accaduto in **Compiler** (su **Kappa Magazine** dal nr. 9 al nr. 28 e 1/2). Ma quel che accadde dopo il clamoroso scontro finale tra Compiler e Compiler bianca è narrato in questa nuova serie, che è il seguito del fumetto più demenziale mai apparso sulla nostra rivista.

Nota - Perché Kia Asamiya ha cambiato così drasticamente il suo stile di disegno? Esattamente per lo stesso motivo per cui ha concluso Compiler quando si trovava all'apice del successo: giocare con i suoi lettori. Lo stile da lui adottato per questi primi tre episodi riecheggia quello del fumetto giapponese per ragazze di moda ora in patria. Ma noi tutti conosciamo bene ormai il nostro Kia, e sappiamo che presto ci farà diverse sorprese...

ISSHUKU IPPAN

Volevamo farvi un riassunto... ma *cosa* riassumiamo?!

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è un normale studente giapponese, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere romanticamente in un tempio buddista abbandonato, ma diversi elementi sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy! Urd, la maggiore, finisce sulla Terra per punizione e, a causa del suo comportamento spregiudicato, perde la Licenza di Dea per cinquant'anni; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e raggiunge le due sorelle per chiedere il loro aiuto nel controllare il sistema divino Yggdrasil, i cui circuiti sono invasi da migliaia di bug. Avevamo lasciato il mese scorso il nostro gruppetto di amici in una situazione un po' difficile: a causa del sistema in tilt, i sigilli di Urd e Skuld sono stati scambiati... e così le loro età, mentre Belldandy è costretta a manifestarsi solo in forma minuscola. Ma quel che è peggio consiste nel fatto che Urd continua a ringiovanire, mentre Skuld invecchia inesorabilmente. Keiichi riesce, dopo diverse peripezie, a ricreare in laboratorio la Pietra Lunare, utile a ripristinare le energie delle tre dee, e il primo esperimento su Skuld funziona. Nel frattempo, Urd...

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e sono due assi nell'uso - rispettivamente - di armi da fuoco ed esplosivi, ma la loro seconda attività è ben più redditizia e pericolosa: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascarne le relative taglie! Spesso, però, devono fare i conti con Bean Bandit, un abilissimo corriere che lavora dietro grossi compensi, sembra indistruttibile, e ha pure qualche principio morale che gli impedisce di partecipare a rapimenti e cose simili. Nonostante la loro rivalità, comunque, si trovano spesso a operare "dallo stesso lato della barricata".

Nota- Finalmente Gray è stato eliminato, e per Rally e Minnie May si preannuncerebbe un periodo di tranquillità... se non fosse per una certa signora che sta per entrare in scena, e che creerà problemi tutt'altro che trascurabili alle due cacciatrici di taglie. Ci credereste se vi dicessimo che la loro nuova rivale è addirittura più crudele di quel pazzoide di Gray? Be', vi garantiamo che è così, anche perché non sapete di cosa è capace questa donna con l'uso di certe droghe. Come se non bastasse, entra in gioco anche un personaggio che avevamo già incontrato in **Kappa Magazine** nr. 20, al quale va l'onore di dare il titolo all'episodio di questo mese: si tratta di Misty Brown, la ladra (abilissima con il coltello) che Rally ha schiaffato in galera più di un annetto fa. Tenetela d'occhio, perché sta per diventare uno dei personaggi fondamentali di questa nuova saga delle nostre "gattine"!

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO TRENTASETTE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO TRENTASETTE

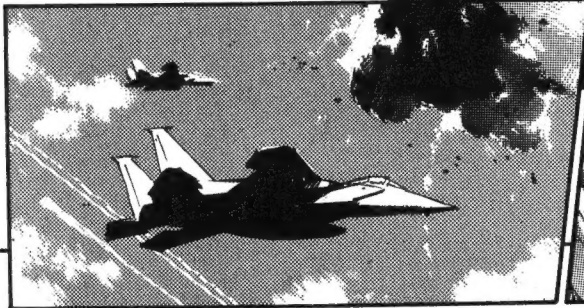
Se smette di piovere... (parte I e II) - "Ame ga Yandara..."
da Assembler OX vol. 1 - 1993
La grande avventura di Urd - "Urd no Daiboken"
da Aa! Megamisama vol. 6 - 1992
Misty Brown - "Misty Brown"
da Gun Smith Cats vol. 3 - 1993
Isshuku Ippan - "Isshuku Ippan"
da Isshuku Ippan - 1976
IN COPERTINA: Assembler OX, illustrazione colorata al computer con programma Photoshop © Kia Asamiya/Kodansha

KAPPRICCI ANIMATI

Questo mese, la frase che trovate in calce all'editoriale è di un gruppo rock di Pordenone dal nome alqualto bizzarro: Tre allegri ragazzi morti. Non sono proprio giovanissimi (almeno anagraficamente), ma cantano di adolescenza, scuola, famiglia, pregiudizi ed emarginazione. E' proprio nel ritornello di *Mai come voi* che ci siamo riconosciuti, come a volte succede, soli e incompresi. Siamo diversi dai nostri coetanei che vedono nelle produzioni animate un passatempo per bambini. Siamo diversi dai critici cinematografici della vecchia generazione che amano e recensiscono solo i film di Walt Disney. Siamo diversi dai maniaci che frequentano i saloni internazionali cibandosi solo di cortometraggi d'autore. Siamo diversi, però, anche da chi rifiuta a priori qualsiasi animazione che non venga dal Giappone. Siamo persi come canta la band di Davide Toffolo? Forse, ma a volte è possibile ritrovarsi. E' ancor più facile farlo se ti aiutano un po' di amici, pronti a cambiare le carte in tavola. E le carte sono davvero ben mischiate nel numero che avete tra le mani: ognuno dei giornalisti, saggisti, artisti, chiamati in causa per celebrare il successo di Cartoombria hanno pensato a una impresa folle. Impopolare. L'animazione non ha frontiere? Bene, dimostriamolo! Come teatro dell'esposizione, fatta di immagini e parole, è stato scelto **Kappa Magazine**. Con la nostra solita sfacciataggine 'contaminiamo' queste pagine con produzioni americane, inglesi, e altre dell'Europa dell'Est. Lo facciamo con piacere, specialmente oggi che - con grande coraggio - è approdato nelle sale italiane il film **Wallace & Gromit**. Prodotto dalla Aardman Animations e vincitore del Premio Oscar come miglior film d'animazione: il lungometraggio raccoglie sette cortometraggi realizzati da quattro giovani autori inglesi di talento (loro è il video di Peter Gabriel intitolato Sledgehammer). Conosceremo eroi di plastilina, quindi, ma anche cartoon veri e propri, alcuni dei quali si apprestano a varcare finalmente i confini italiani. Dopo aver fatto la conoscenza dei **Simpson**, potremo ora godere del sarcasmo di **Beavis and Butt-Head**, due studenti alle prese con il sesso, la musica e la società moderna. Della violenza verbale di **Ren & Stimpy**, un chihuahua e un gattone dalla condotta morale non eccellente, dalla parolaccia facile, dai modi irriverenti. Del restyling di **Batman**, che ha saputo affascinare il pubblico puntando sul lato oscuro del personaggio, sulla sua versione 'originale', e su una animazione quasi 'gommosa'. Degli autori italiani vittime di un mercato chiuso e sfavorevole, che fanno però sentire la loro voce a Cannes e Annecy. Parleremo anche con il regista Isao Takahata del suo recente **Ponpoko** e, soprattutto, di un mercato giapponese a corto di idee, che rischia di rimanere imprigionato nei soliti cliché. Che non è più in grado di inventare qualcosa di nuovo. Parleremo di tante cose, questo mese. E lo faremo con autentiche celebrità in materia di animazione. Ritorna su queste pagine Luca Raffaelli (reduce dai trionfi del suo libro *Le anime disegnate*), responsabile di Tele+ bambini e principale ideatore del festival di Cartoombria. E' lui che farà da anfitrione a chi avrà la bontà di seguirci in questo viaggio nel cosmo delle produzioni animate. Accanto a lui emergono tra gli altri i nomi di Ferruccio Giromini, giornalista televisivo e della carta stampata, e Luca Boschi, eclettico rappresentante del fumetto italiano nonché sommo conoscitore dell'universo disneyano. Una squadra di grandi professionisti che ringraziamo per aver reso possibile un confronto alla pari in materia di animazione. Ognuno contribuirà con le proprie esperienze, emozioni, conoscenze, a farvi riflettere sulle diverse realtà presenti nel mercato internazionale. Sarebbe bello se da questo numero nascesse una bella e costruttiva discussione capace di smuovere le pagine della posta. Lo speriamo caldamente. In nome di tutti i diversi. Di tutti i persi.

Kappa boys

«Non saremo mai come voi, siamo diversi. Puoi chiamarci se vuoi, ragazzi persi.»
Tre allegri ragazzi morti

ISSHUKU IPPAN *di Monkey Punch*

* CHE RACCONTO NOSTALGICO... QUASI QUASI VIEN VOGLIA DI RILEGGERSI **COMPILER** A PARTIRE DA **KAPPA MAGAZINE 9**... KB

PARTE 1
SE SMETTE DI PIOVERE...
1
ERA UN GIORNO DI OTTOBRE E PIOVEVA A DIROTTO, QUANDO TOSHI IMPROVVISAMENTE DICHIARÒ DI VOLER LASCIARE CASA IGARASHI...
DISSE CHE AVEVA BISOGNO DI CONCENTRARSI NELLO STUDIO PER AFFRONTARE L'ESAME D'AMMISSIONE ALL'UNIVERSITÀ PREVISTO PER LA PROSSIMA PRIMAVERA... MA...
40
浩生会スズキ病院

PARTE 1
SE SMETTE DI PIOVERE...
1
ERA UN GIORNO DI OTTOBRE E PIOVEVA A DIROTTO, QUANDO TOSHI IMPROVVISAMENTE DICHIARÒ DI VOLER LASCIARE CASA IGARASHI...

DISSE CHE AVEVA BISOGNO DI CONCENTRARSI NELLO STUDIO PER AFFRONTARE L'ESAME D'AMMISSIONE ALL'UNIVERSITÀ PREVISTO PER LA PROSSIMA PRIMAVERA... MA...
40
浩生会スズキ病院

ASCOLTA, TOSHI!

HAI INTENZIONE DI ANDARTENE VIA COSÌ A OGNI COSTO?

HO GIÀ DECISO...

GRIITT

LI HO PRESI IN PRESTITO...

LI HAI PRESI IN PRESTITO?! DA CHI?!
DA NACHI?! OPPURE DA COMPILER?!

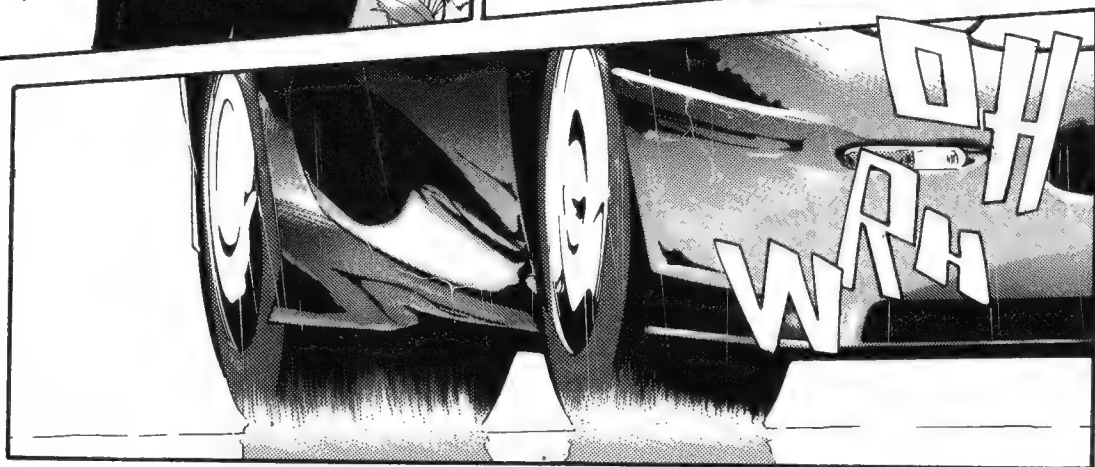
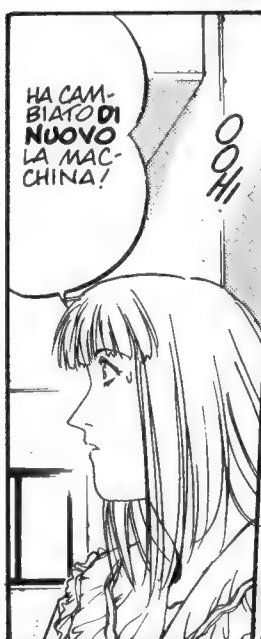
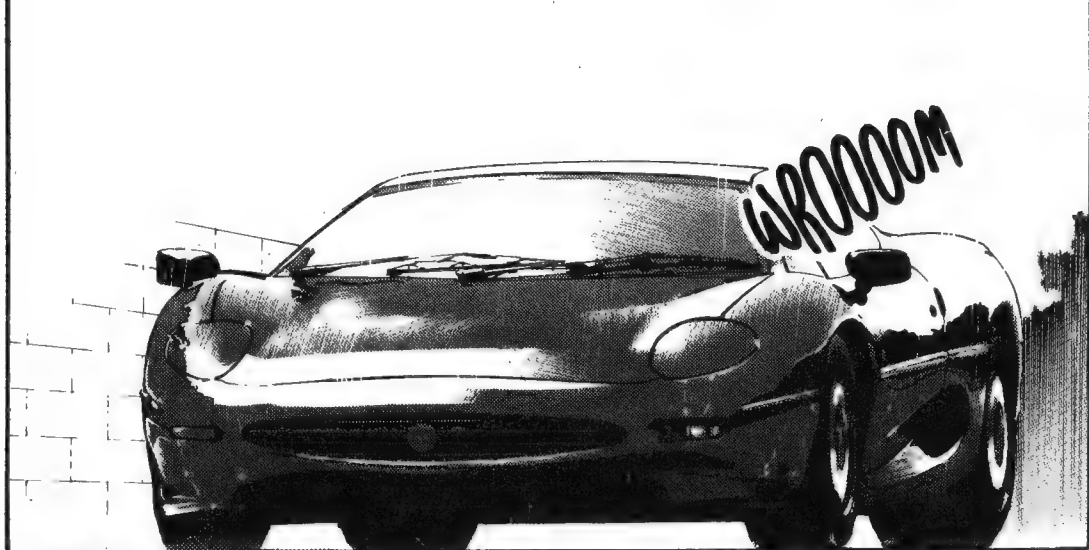
SSHH

DA NESSUNO DEI DUE...
FLIP

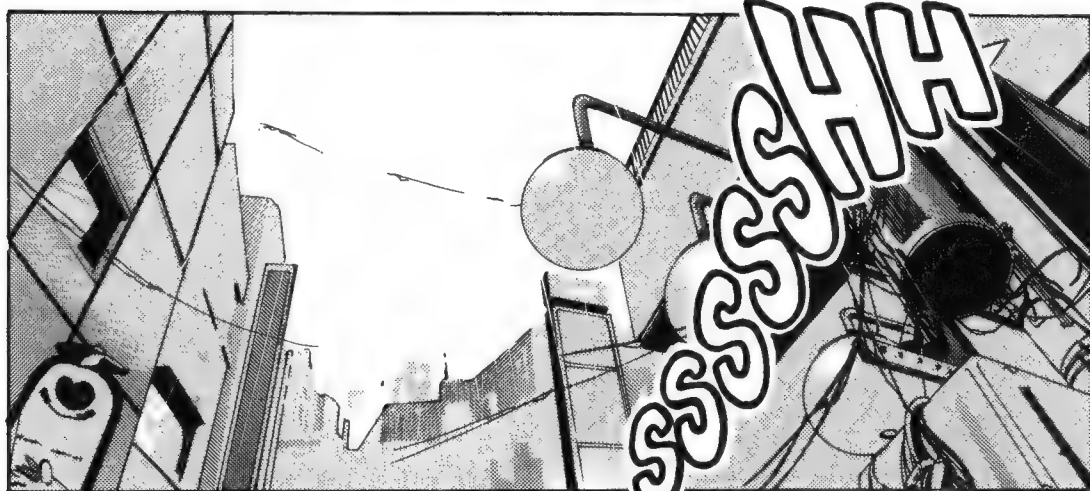
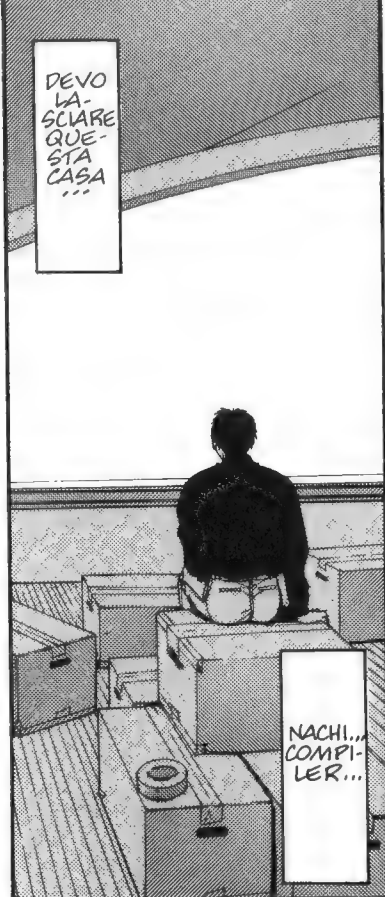
ALLORA... ALLORA DA CHI?!

TOSHI...

COSA? SE HO PRESTATO SOLDI A TOSHI?
E PER QUALE MOTIVO AVREI DOVUTO FARLO?
MA ALLORA CHI SARÀ STATO?
NACHI E' DA ESCLUDERE IN PARTENZA...
PERCHÈ?
DA' UN'OCCHIATA QUI FUORI...
COS...
WROHH

WROOOOM

HA CAMBIATO DI NUOVO LA MACCHINA!
OOHI
MANIPOLANDO DATI DI LINEE BANCARIE HO FATTO CRESCERE DI UN BEL PO' IL GRUZZOLO DI NACHI... MA NON SO SE...

ALLORA CHI E' STATO? CHI AVRA' PRESTATO QUEI SOLDI A TOSHI?

SSSSSHH

DEVO LASCIARE QUESTA CASA...
NACHI... COMPILER...

...E ASSEMBLER...

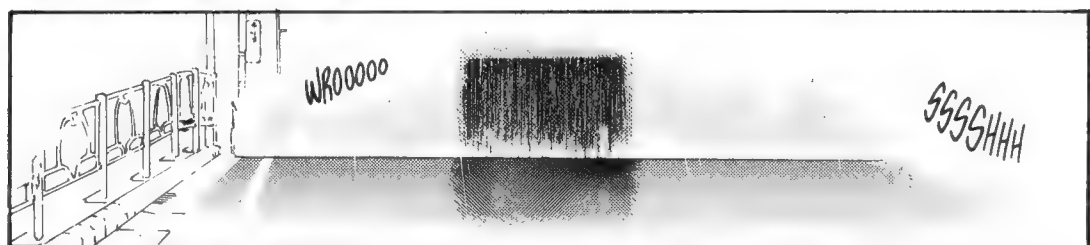
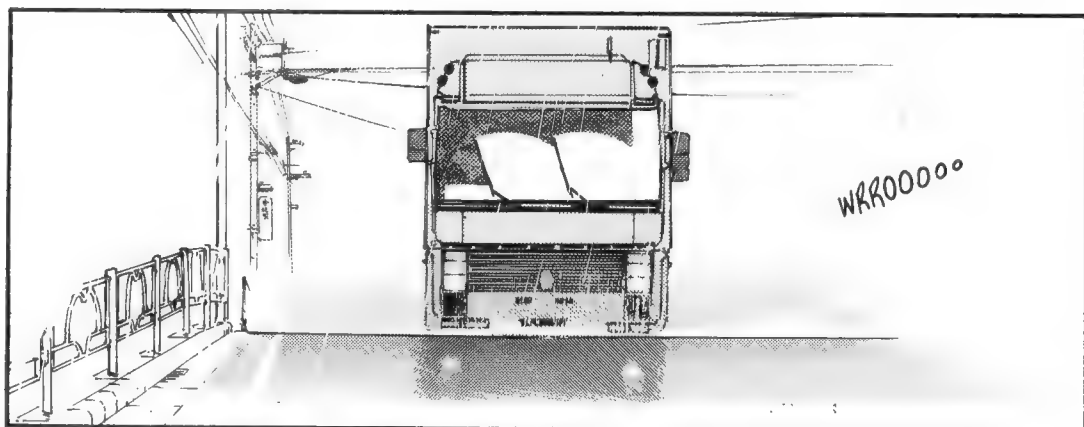
IO... IO...

TOSHI!
UH?

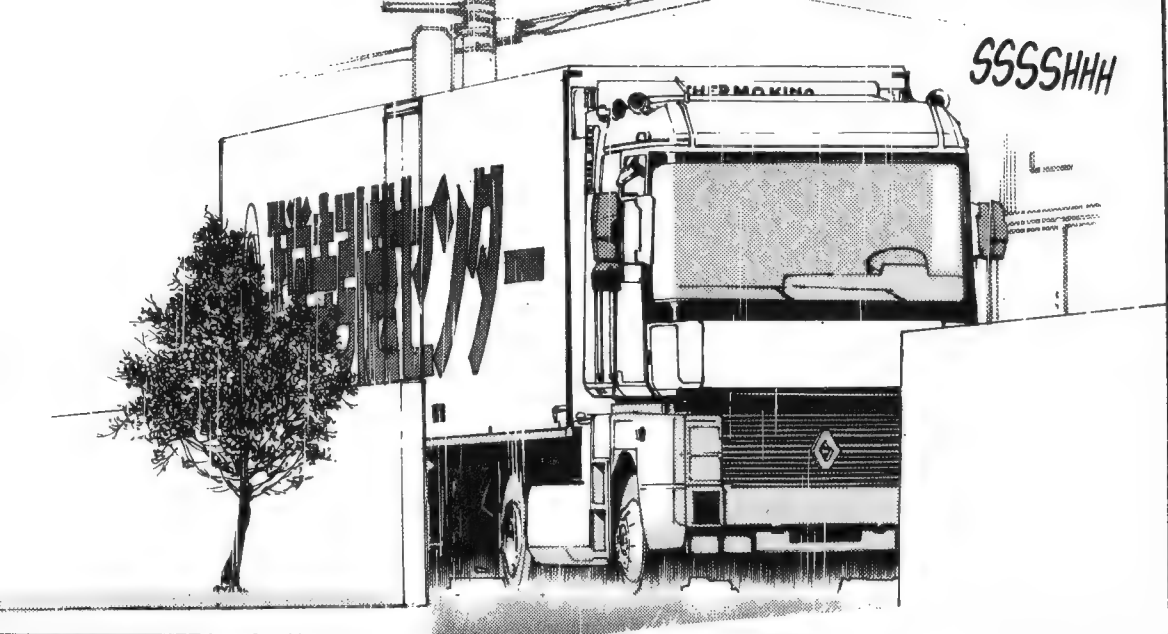
...ASSEMBLER?

LA PERSONA CHE TI HA DATO I SOLDI... E TI HA AIUTATO A TRASLOCARE TROVANDOTI UN APPARTAMENTO...
DIMMI LA VERITÀ...

SÌ...

WRROOOOo

IO... NON SONO UN ESSERE UMANO... MA TI VOGLIO...
TOSHI... SENTI...

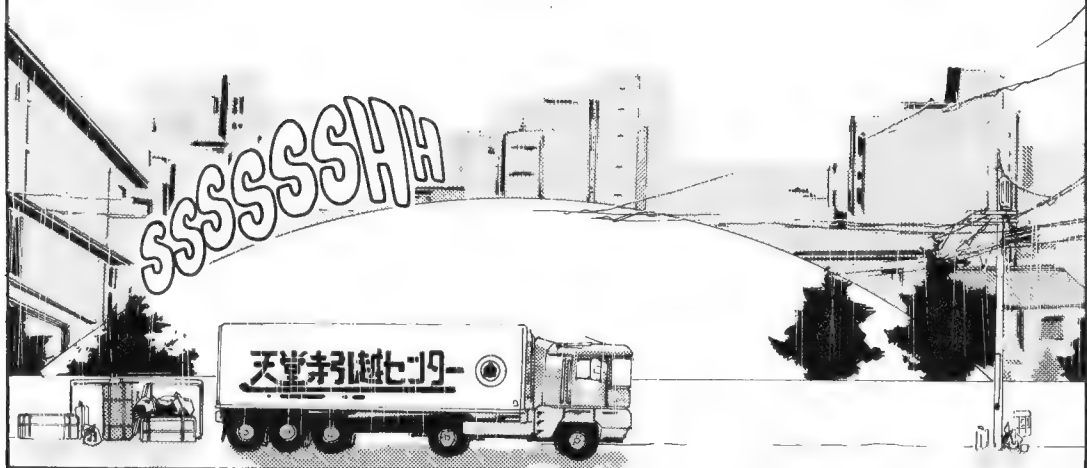
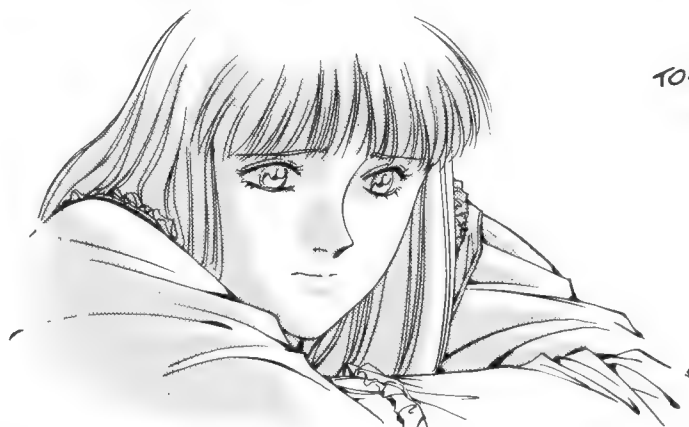
WROOOO

NON LO CAPISCI? IO TI AMO, TOSHI!
...IO TI VOGLIO BENE!

ASSEM-BLER!

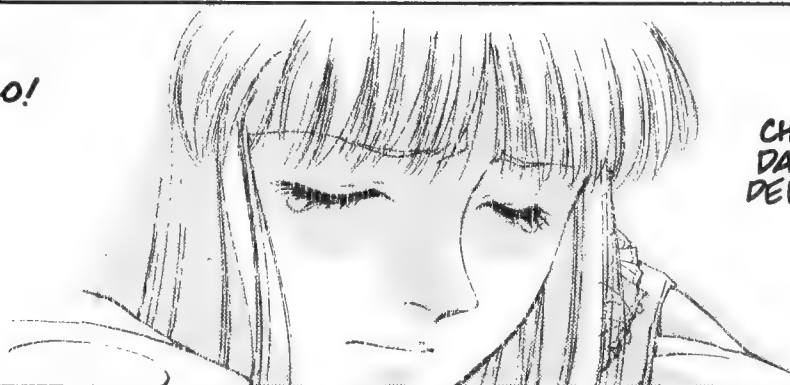
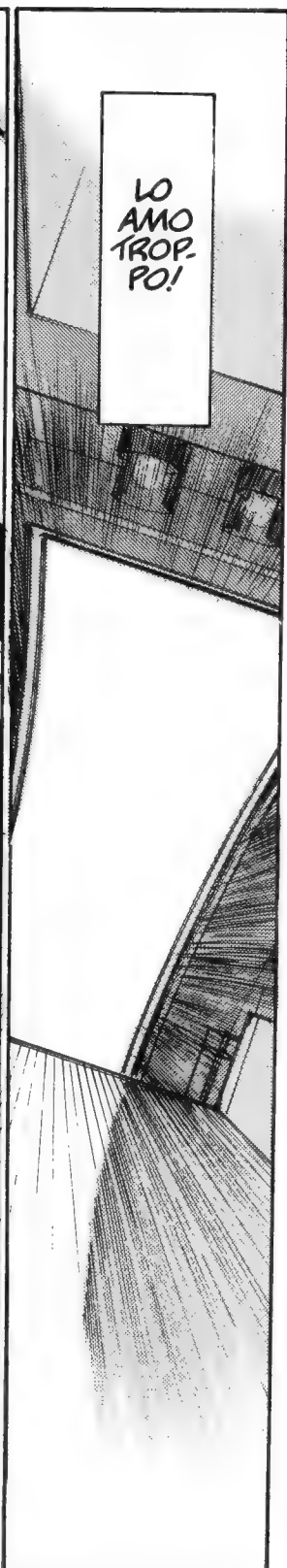
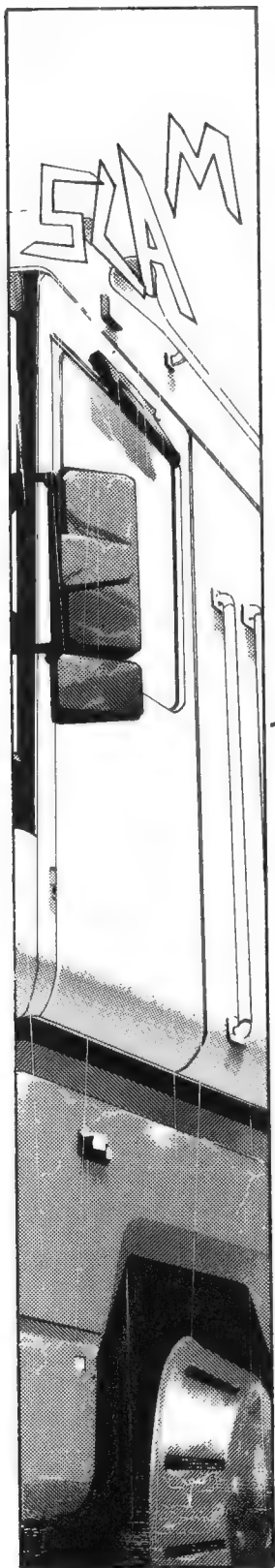
VLAM

SSSSHHH

TRASLOCHI TENDOJI

SSSSSSHH
天堂引越センター

TOSHI...
TOSHI SE NE STA ANDANDO...

NON VOGLIO CHE SUCCE-DA UNA COSA DEL GENERE!
...NO!

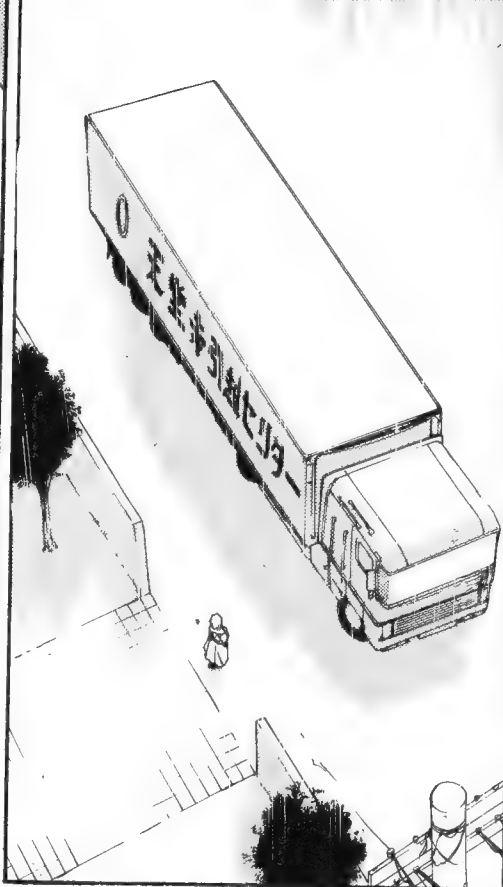
SÌ... GRAZIE!

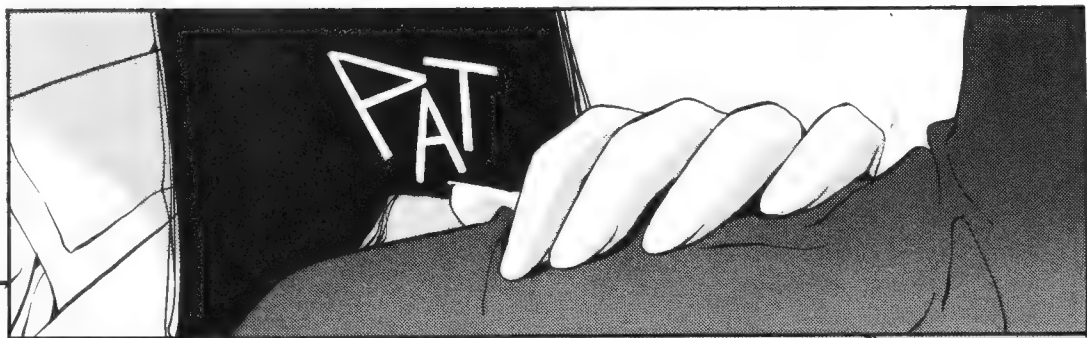
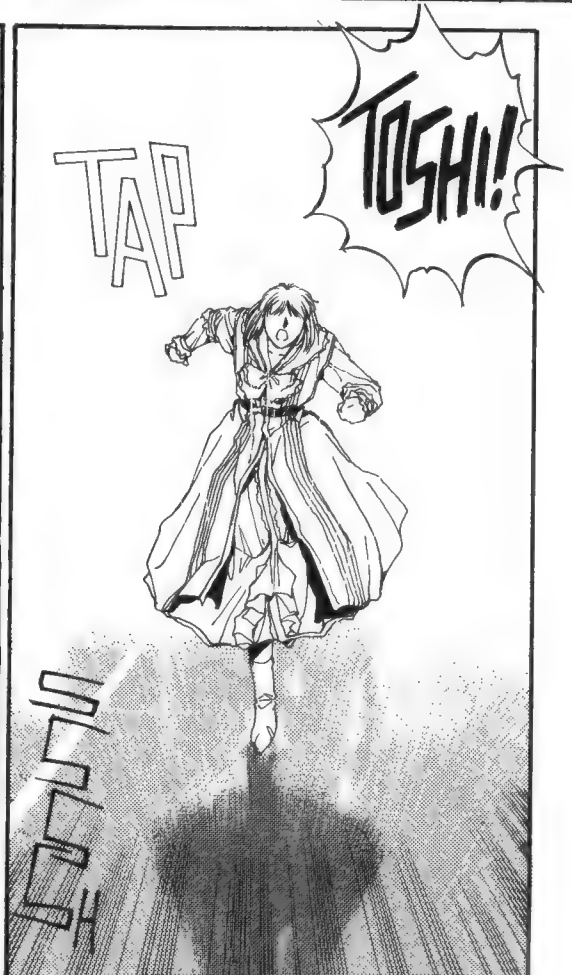
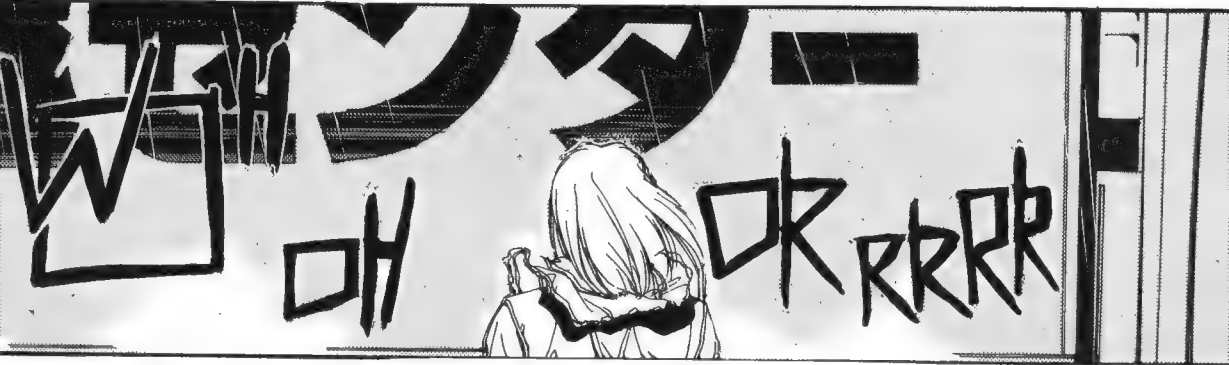
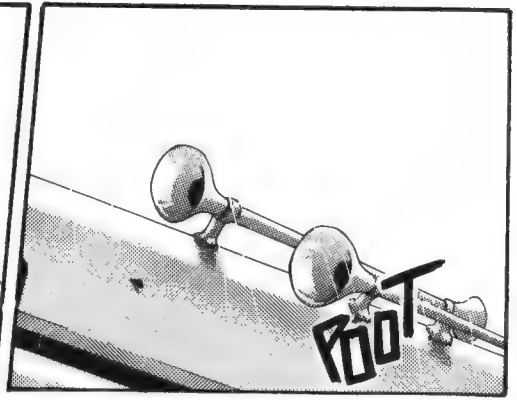
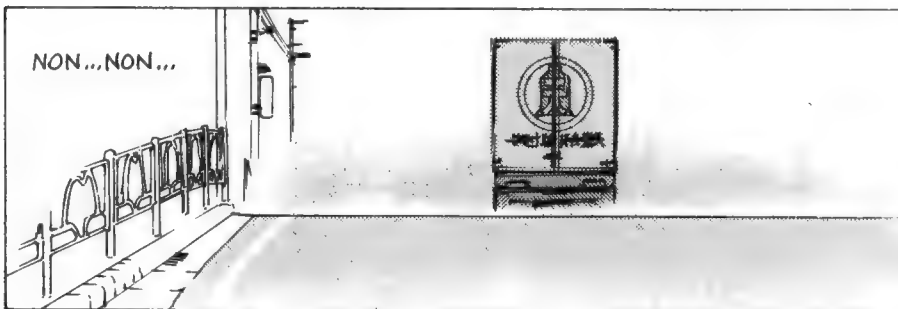
CI VEDIAMO, NACHI... CIAO, COMPILER!

LO AMO TROP-PO!
NON VOGLIO! NON VOGLIO CHE TOSHI SE NE VADA VIA DA ME!
IO LO AMO!
TAP TAP
TAP TAP

NON ANDARTENE! COME FACCIO SENZA DI TE?

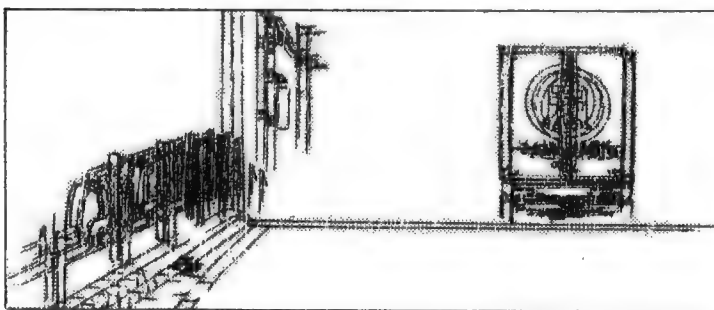
SPLASH

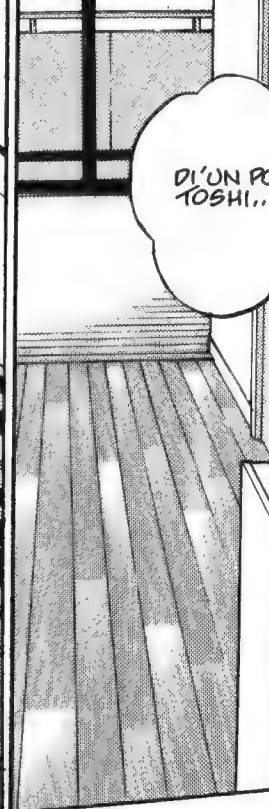
SLAM

TI AMO, TOSHI!

OH, DIO... ASSEMBLER...
ASSEMBLER! MA COME?! CON QUESTA PIOGGIA...

A-ASSEMBLER...

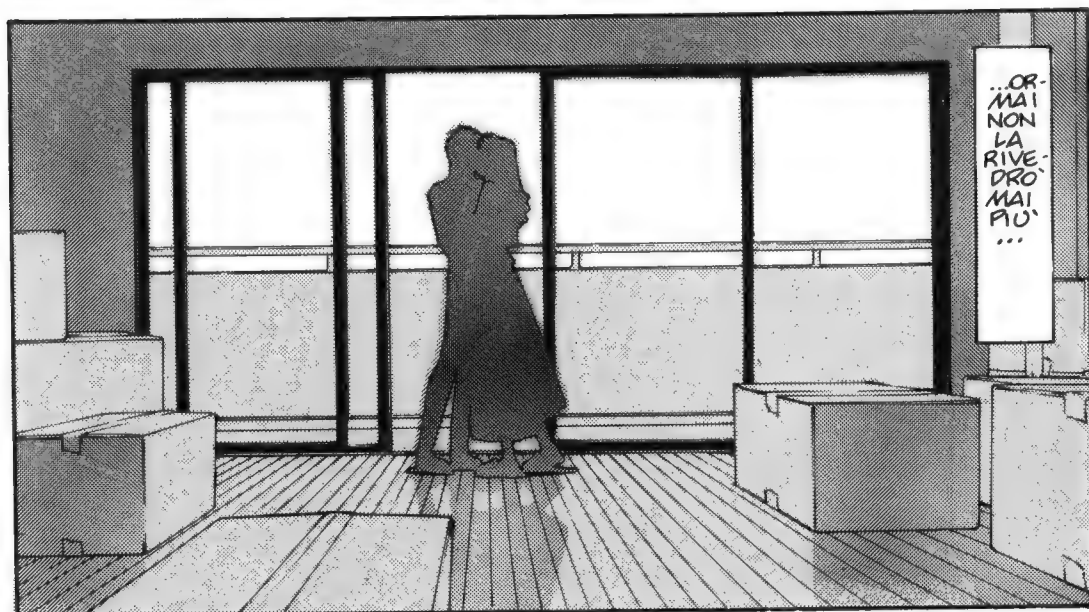
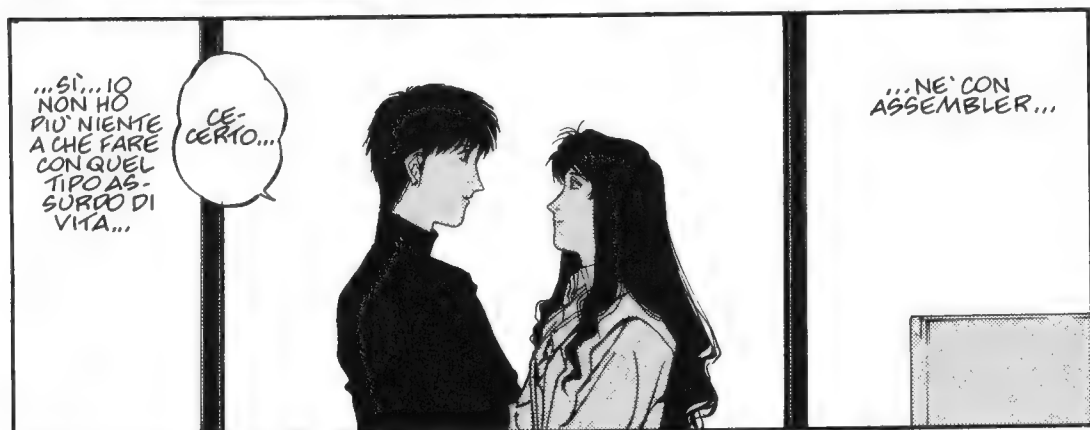
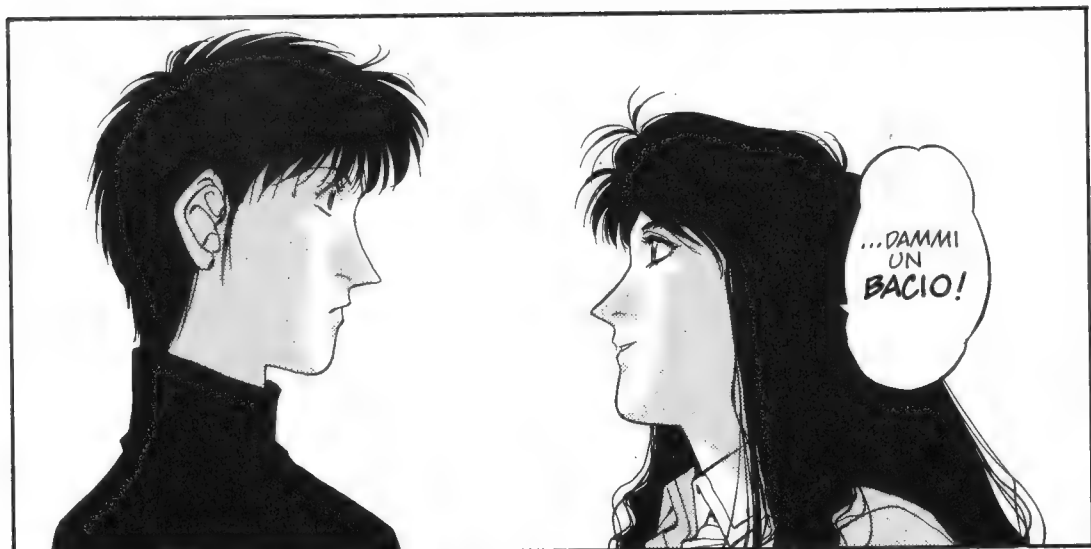
TOSHI... NON ANDARE... TI PREGO...

PAT
ME-
MEGUMI
TENDOJI...

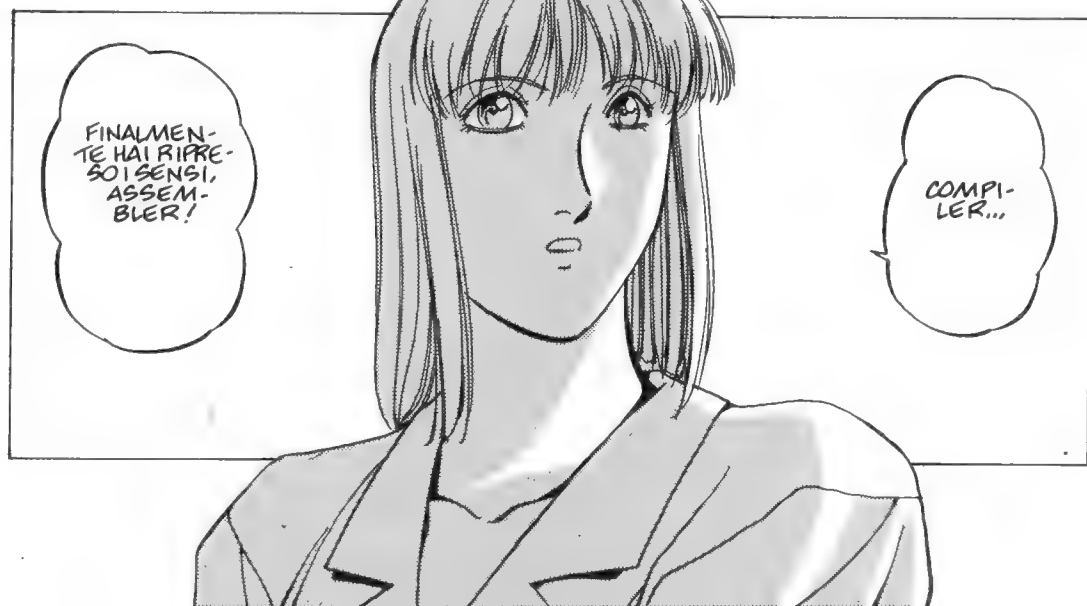
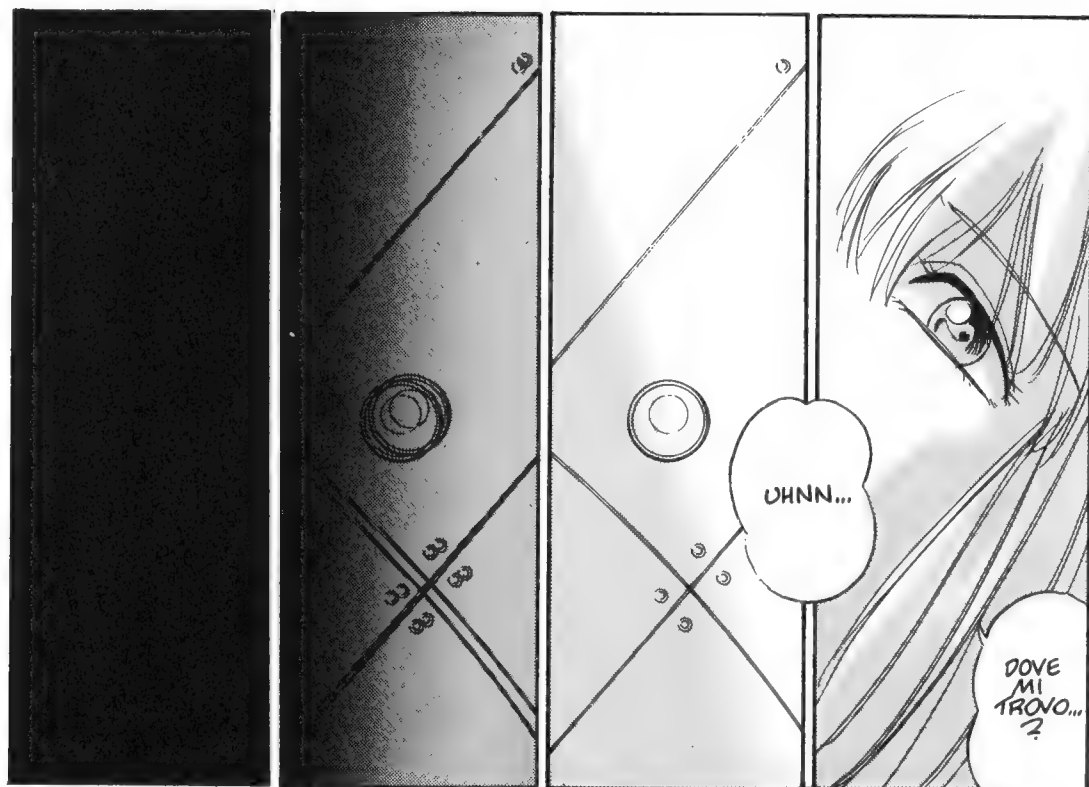
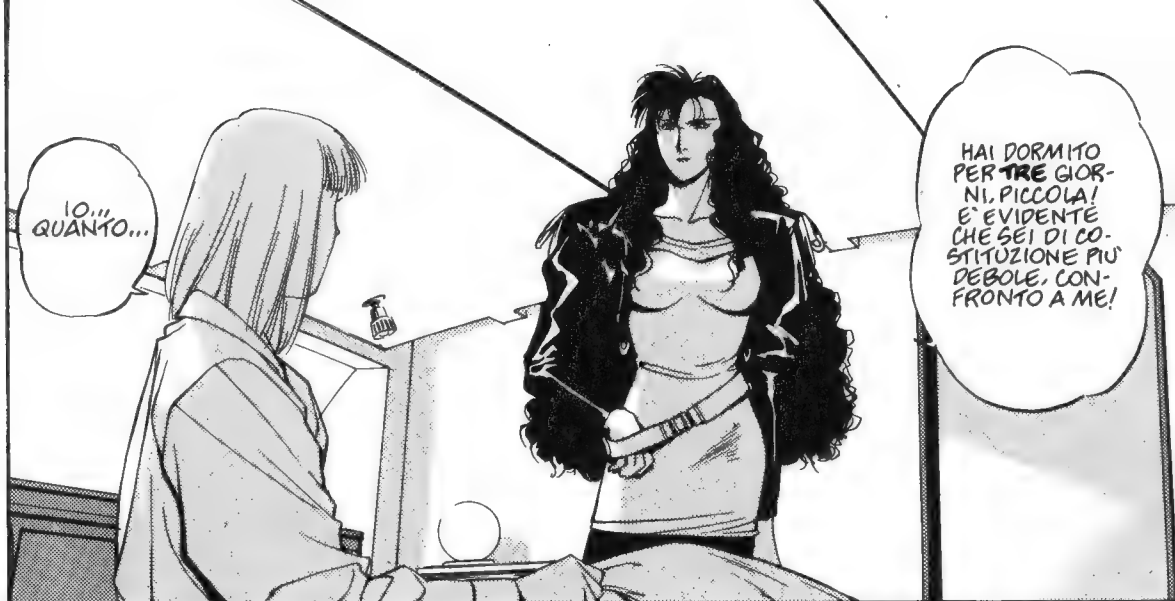
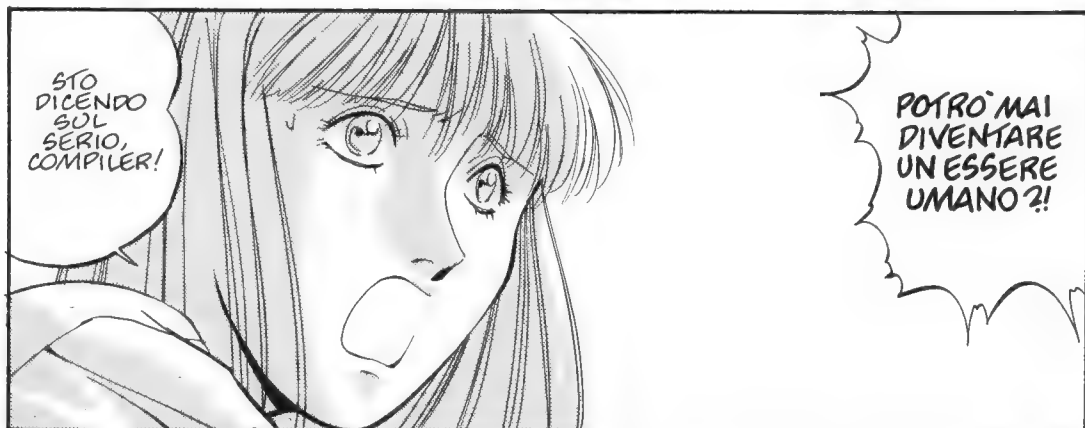
CO-
RAGGIO,
TOSHI...
ANDIA-
MO!
UH...SI'!
POOT
WHOOOOH
DRRRRR
ASSEM-
BLER...
RIENTRA.
O CON
TUTTA
QUESTA
PIOGGIA
TU...
ASPETTA,
TOSHI!
NON AN-
DARTE-
NE!
TOSHI!
TAP
SPLASH

ASSEMBLER...
PERDO-
NAMI...
TOSHI...
NON
ANDAR-
TENE!
NON...NON...
TOSHI...
UH...
FLAAP

...COSÌ ANCHE TOSHI... SICURAMENTE... TORNERÀ DA ME...

DI' UN PO', TOSHI...
NON TROVI CHE SIA UN BELL'APPARTAMENTINO?
WRRRR
...UH... CERTO...
NON SARÀ CHE PER CASO...
MI SEMBRI UN PO' GIÙ, TOSHI...
SONO FELICE DI AVER LASCIATO QUELLA SPECIE DI MANICOMIO A FORMA DI CUPOLA...
MA CHE VAI A PENSARE?
ALLORA...
SUL SERIO?

...DAMMI UN BACIO!

...SÌ... IO NON HO PIÙ NIENTE A CHE FARE CON QUEL TIPO ASSURDO DI VITA...
CE-CERTO...
...NÈ CON ASSEMBLER...

...ORMAI NON LA RIVEDRÒ MAI PIÙ...

CHE EPISODIO TRISTE! VEDIAMO COME CONTINUA, VEDIAMO...

PARTE 2
SE SMETTE DI PIOVERE...
1
29
Kappa

UHNN...
DOVE MI TROVO...?
DOVE... OH! AH, SÌ... RICORDO...
WHUP
STAVO SEGUENDO TOSHI SOTTO LA PIOGGIA...
COMPILER...
FINALMENTE HAI RIPRESO I SENSI, ASSEMBLER!

IO... QUANTO...
HAI DORMITO PER TRE GIORNI, PICCOLA! E' EVIDENTE CHE SEI DI COSTITUZIONE PIU' DEBOLE, CONFRONTO A ME!

COMPILER!

SU, SU! NON FARE COSÌ, ADESSO! ANIMO, RAGAZZA!
IN FONDO, NON È DETTO CHE TOSHI...

COMPILER...

UH! MA CHE TI PRENDE?!

UNA ROUTINE PUO' DIVENTARE UN ESSERE UMANO?
SSSH

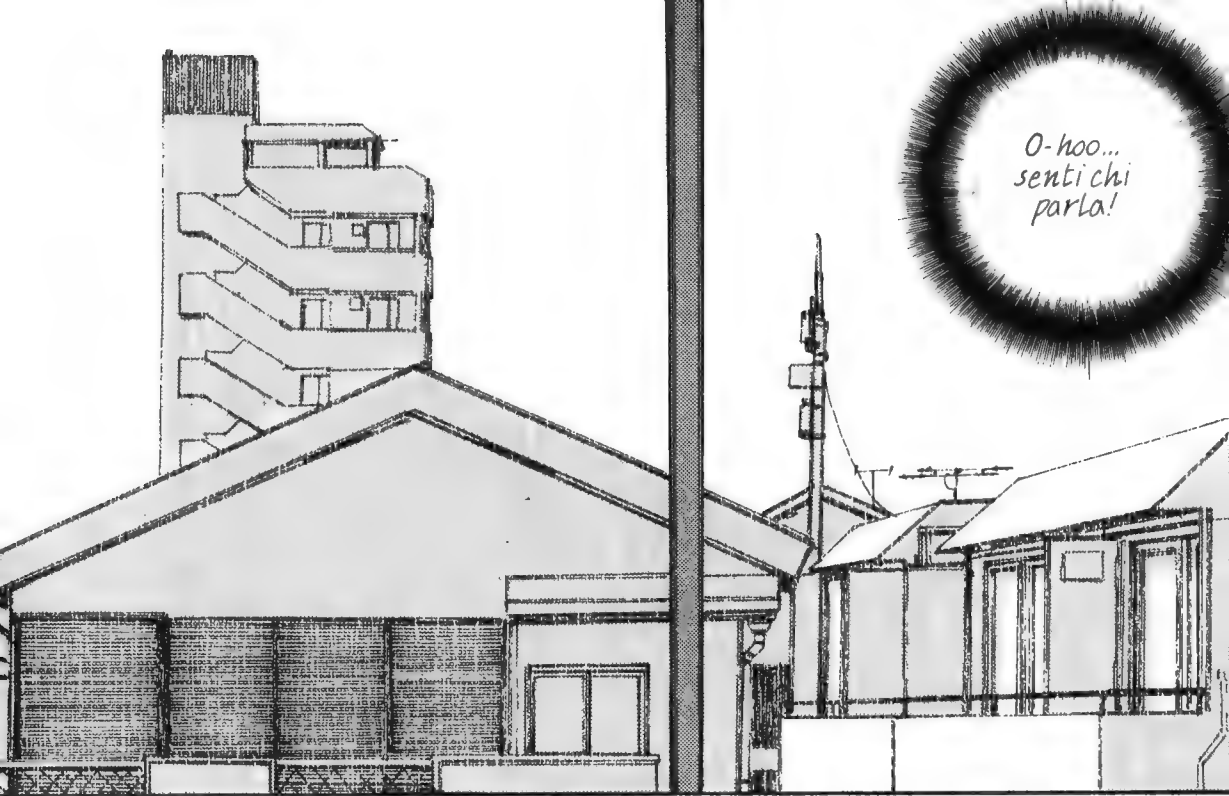
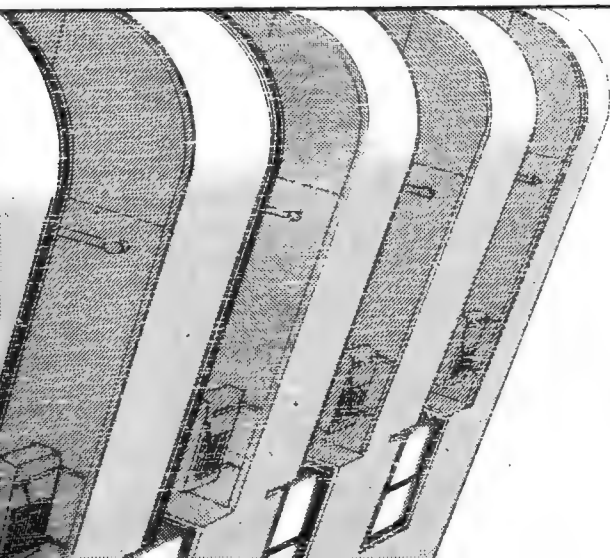
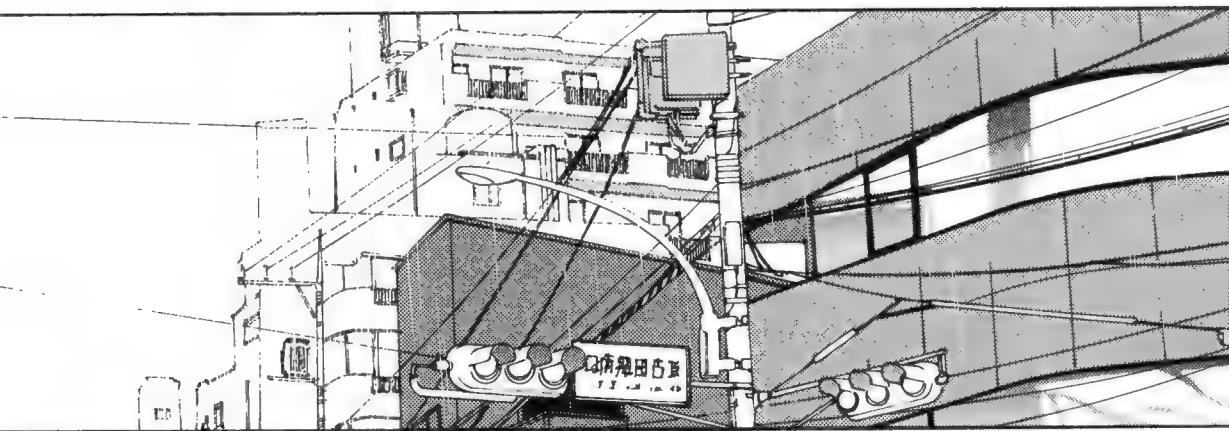
COSA...

CREDO CHE TU STIA VANEGGIANDO!

A QUANTO PARE, DORMIRE TROPPO FA MALE!

ALZATI IMMEDIATAMENTE E VESTITI!

* COMPILER SI E' COMBINATA CON LA DIABOLICA COMPILER BIANCA NELLO **SPECIALE KAPPA MAGAZINE 3!** RICORDATE? _KB

Bah! Finirà come dovrà finire... e questo che intendi, vero?
CERTO... SPECIALMENTE QUANDO SI PARLA DI RELAZIONI TRA UN UOMO E UNA DONNA...
ハスラ
SSSSSSSHH

O-hoo... senti chi parla!
COME VA, TOSHI? HAI SISTEMATO UN PO' LE TUE COSE ?
Sì...

BENE... ALLORA PER OGGI TORNO A CASA!
D'ACCORDO ...GRAZIE DI TUTTO, MEGUMI!

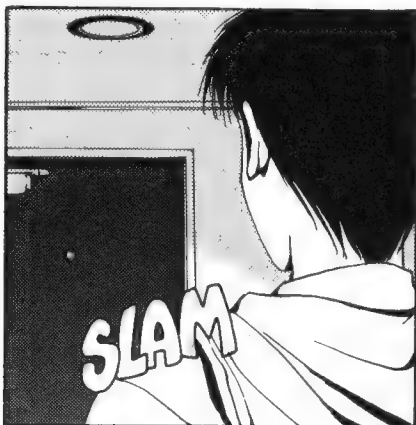
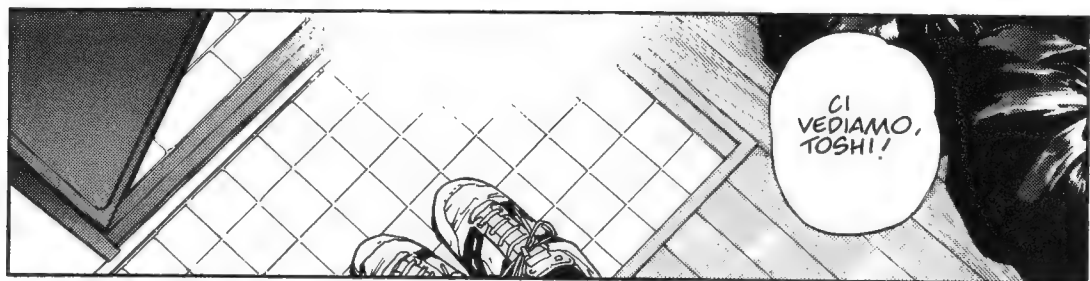
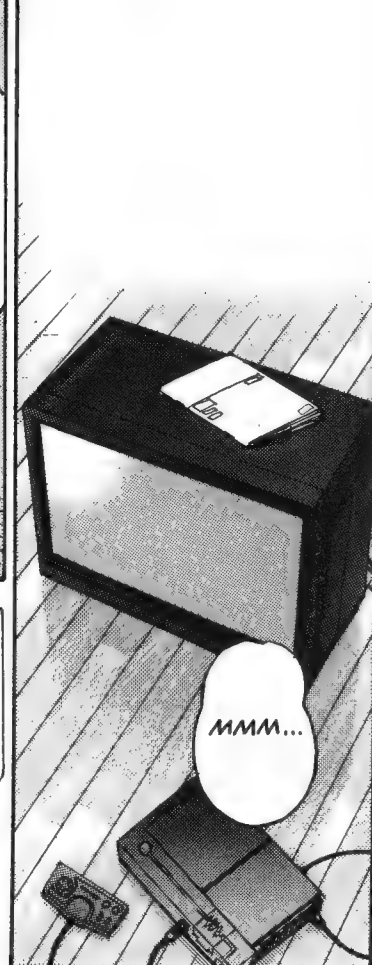
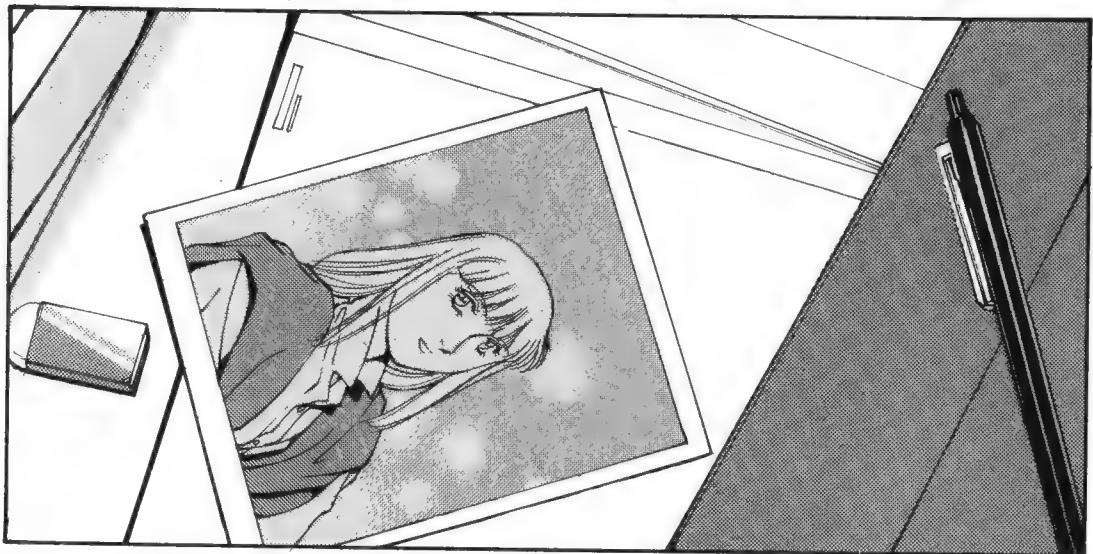
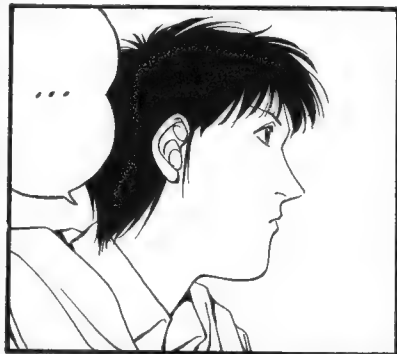
MMM...

M-ME-GUMI...
SCIOC-CHINO!
DI NIENTE, TOSHI! L'HO FATTO PER TE, AMORE... LO SAI!

CI VEDIAMO, TOSHI!

HM...

SLAM

BE'... METTIAMOCI UN PO' A STUDIARE, ORA...
THUD
...
FLIP
ASSEMBLER... COSA STARÀ FACENDO ADESSO?
...

AVANTI, ASSEMBLER! ALZATI, ORA!

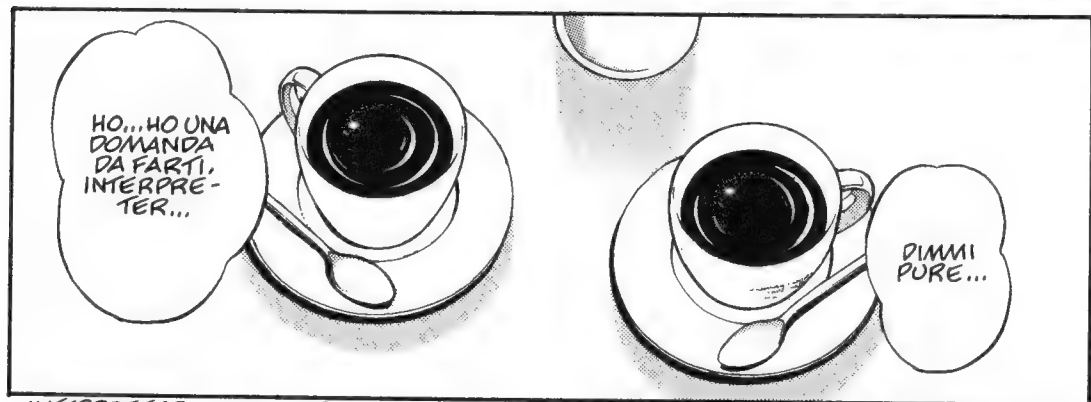
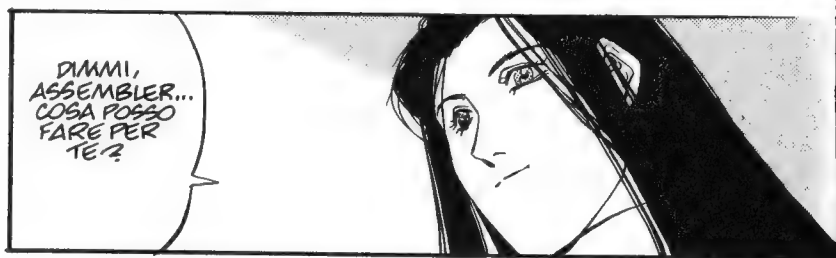
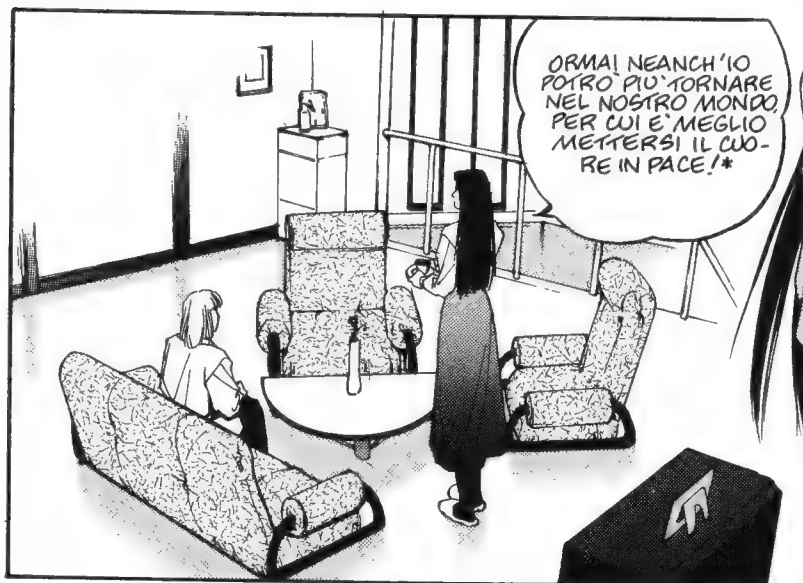
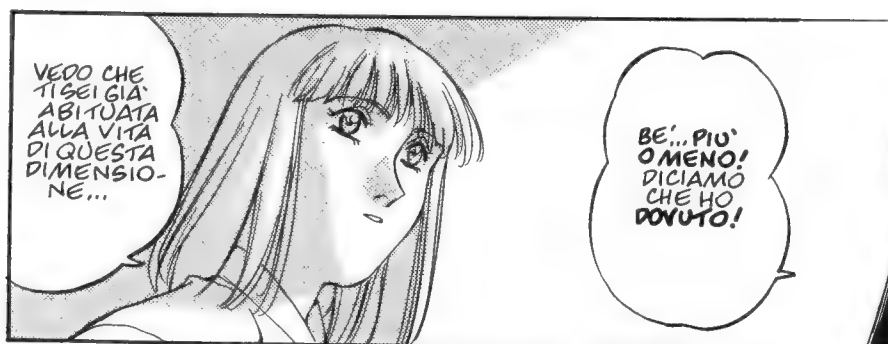
QUI NON C'E'... DOVE SARA' ANDATA...
...SOTTO QUESTA PIOGGIA?

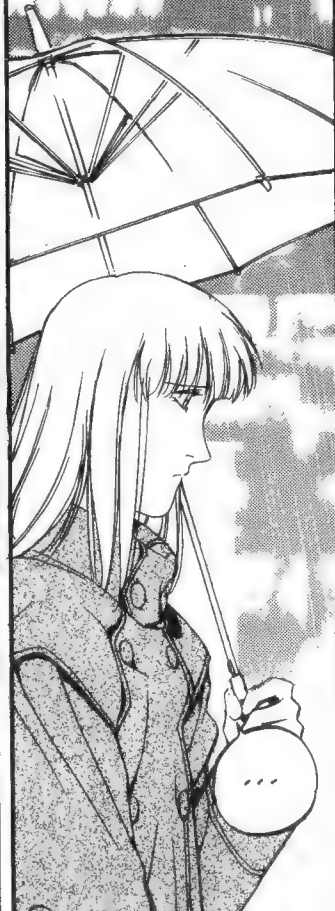
ASSEMBLER! ENTRA, DAI! MA CHE CI FAI IN GIRO CON QUESTO DILUVIO?
SSSH
SCUSAMI PER ESSERE VENUTA A CASA TUA SENZA PRIMA AVVERTIRTI, INTERPRETER...

VEDO CHE TI SEI GIÀ ABITUATA ALLA VITA DI QUESTA DIMENSIONE...

BE'... PIÙ O MENO! DICIAMO CHE HO DOVUTO!

ORMAI NEANCH'IO POTRÒ PIÙ TORNARE NEL NOSTRO MONDO, PER CUI È MEGLIO METTERSI IL CUORE IN PACE!*

DIMMI, ASSEMBLER... COSA POSSO FARE PER TE?

* INTERPRETER, COME ASSEMBLER E COMPILER, È CONSIDERATA UNA TRADITRICE DAL CONSIGLIO SUPREMO DELLE ROUTINE! _KB

E' IMPOSSIBILE, ASSEMBLER...
PERCHE'?! IO... VOGLIO DIVENTARE UN ESSERE UMANO A OGNI COSTO! PER FARLO...
...MA IO...
VEDI... IL FATTO E' CHE C'E' UN MODO PER FARLO... MA... C'E' SEMPRE UN MA...
SMETTILA DI PENSARE A UNA COSA DEL GENERE, ASSEMBLER!
...

...ASSEMBLER...
...E' COME NELLA FIABA DELLA SIRENETTA...

SKRR

HM...

NON RIESCO A CONCENTRARMI... **NON CI RIESCO!**
MA PERCHE?!

NO... CONOSCO IL MOTIVO...
LO CONOSCO FIN TROPPO BENE...

MA ALLORA **PERCHE'** HO LASCIATO QUELLA CASA?
SAREI POTUTO RIMANERE CON ASSEMBLER...

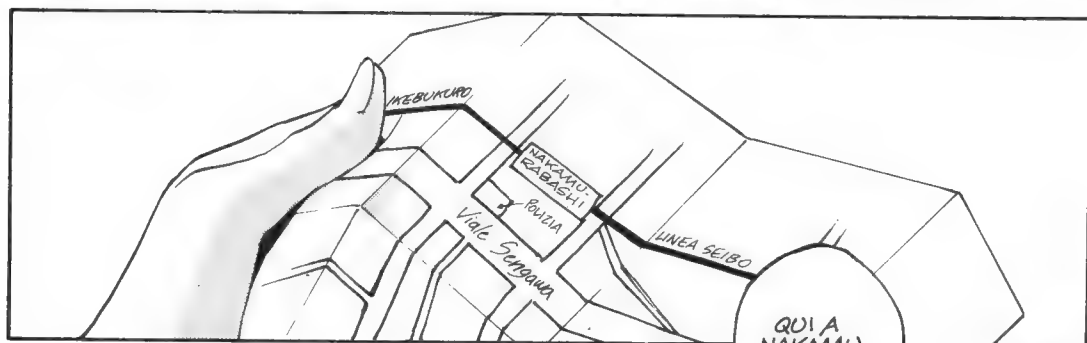
NO! BASTA!
AVEVO PAURA DI **INNAMORARMI** DI LEI ANCORA DI PIU'!
TEMEVO PER ME STESSO... PERCHE' STAVO PER INNAMORARMI DI LEI...
...PIU' DI MEGUMI... MA COSÌ...
SENZA POTERLA NEMMENO VEDERE... STO **SOFFRENDO** ANCORA DI PIU'!

IKEBUKURO
NAKAMU-RABASHI
POLIZIA
Viale Sengawa
LINEA SEIBO

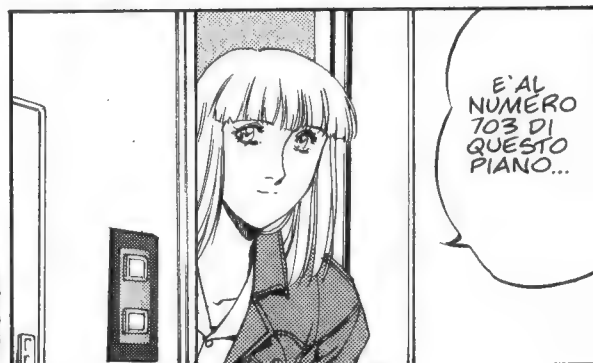
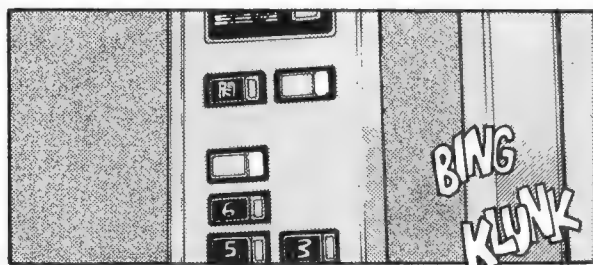
QUI A NAKAMURABASHI... NEL DISTRETTO DI NERIMA...

STAZIONE DI NAKAMURABASHI

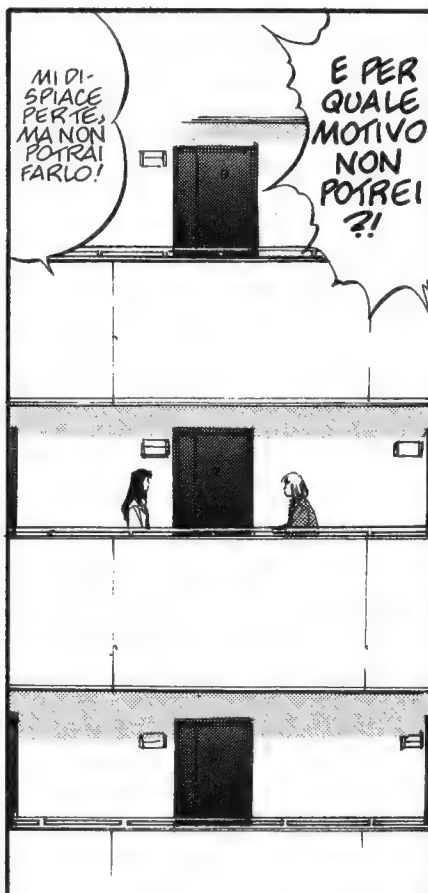
WHHMMM
BING
KLUNK

E'AL NUMERO 703 DI QUESTO PIANO...

TOSHI...

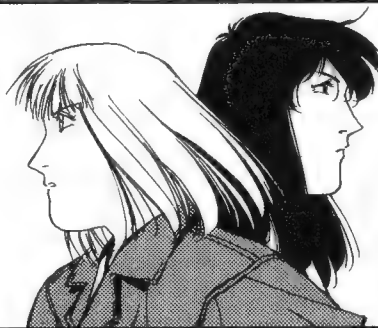
FINALMENTE POTRO' RIVE-DERTI, TOSHI...

E' QUI...

OH!

ME... MEGUMI!

ASSEMBLER... IMMAGINO CHE TU SIA VENUTA QUI PER VEDERE TOSHI...
I-IO... BE'... SÌ...

MI DISPIACE PER TE, MA NON POTRAI FARLO!
E PER QUALE MOTIVO NON POTREI ?!

PERCHÉ TOSHI NON VORRÀ VEDERTI!

E TU COME FAI A SAPERLO?

IO...HO FATTO L'AMORE CON LUI!

EHI, MEGUMI! HAI DIMENTICATO...
CHAK

A... ASSEMBLER!

UH...

ASSEM-
BLER...

TAP

ASSEM-
BLER! ASPETTA!

TOSHI!

MEGUMI...

STU-
PIDO!
SEI UNO STU-
PIDO TOSHI!

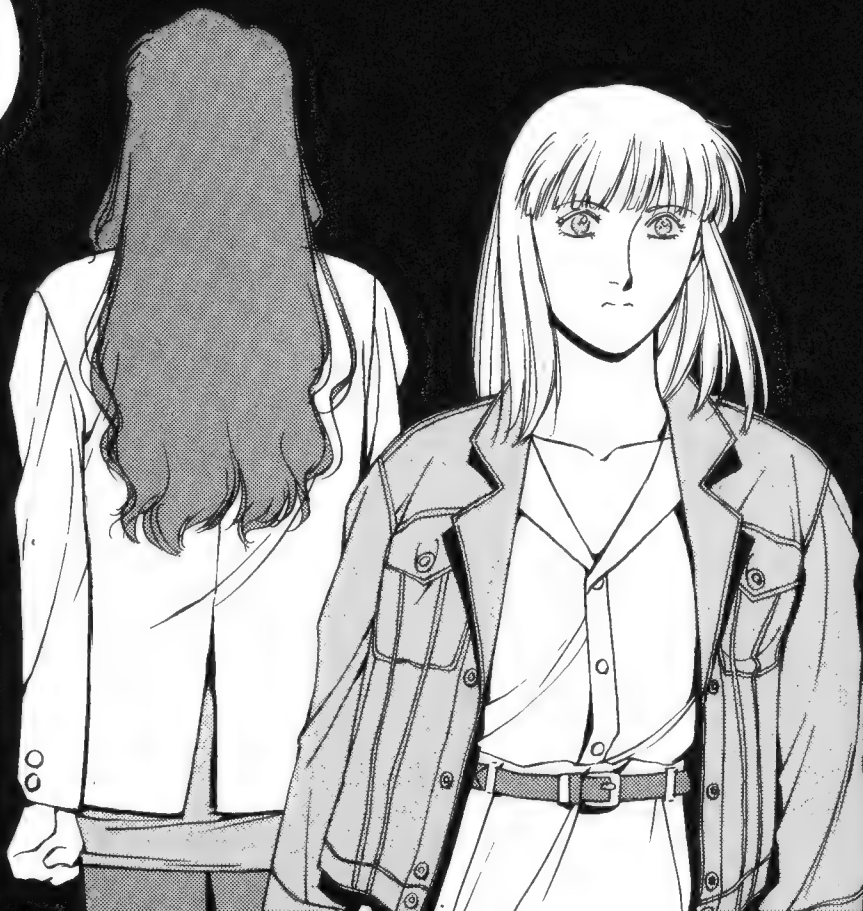
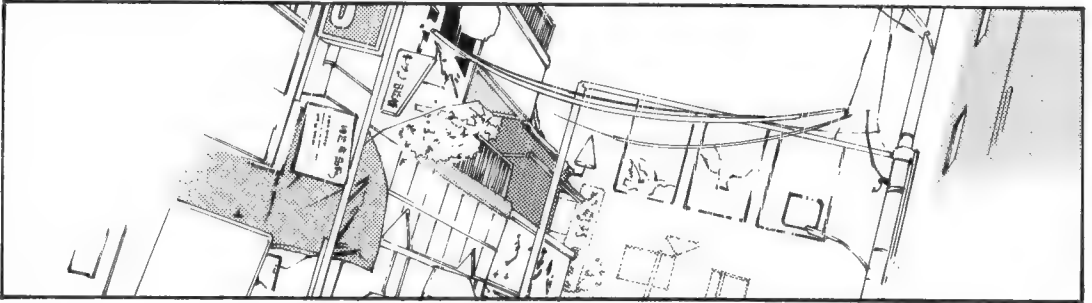
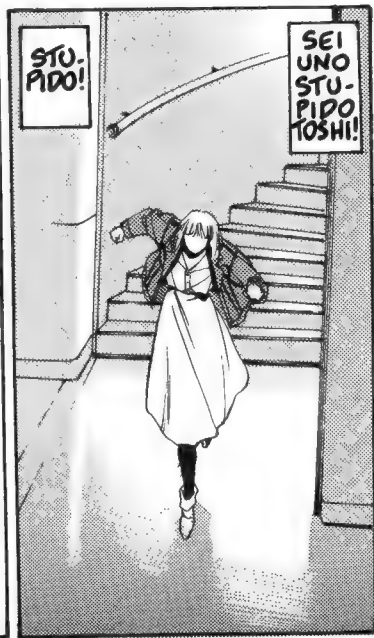
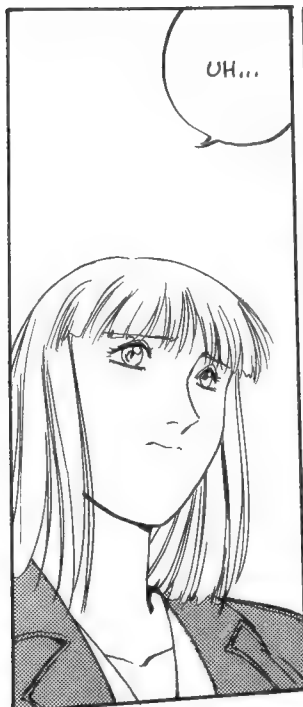
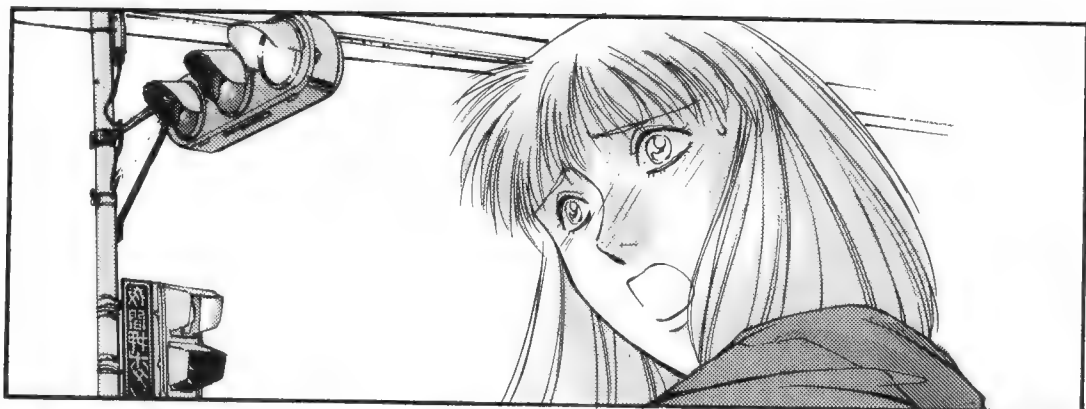
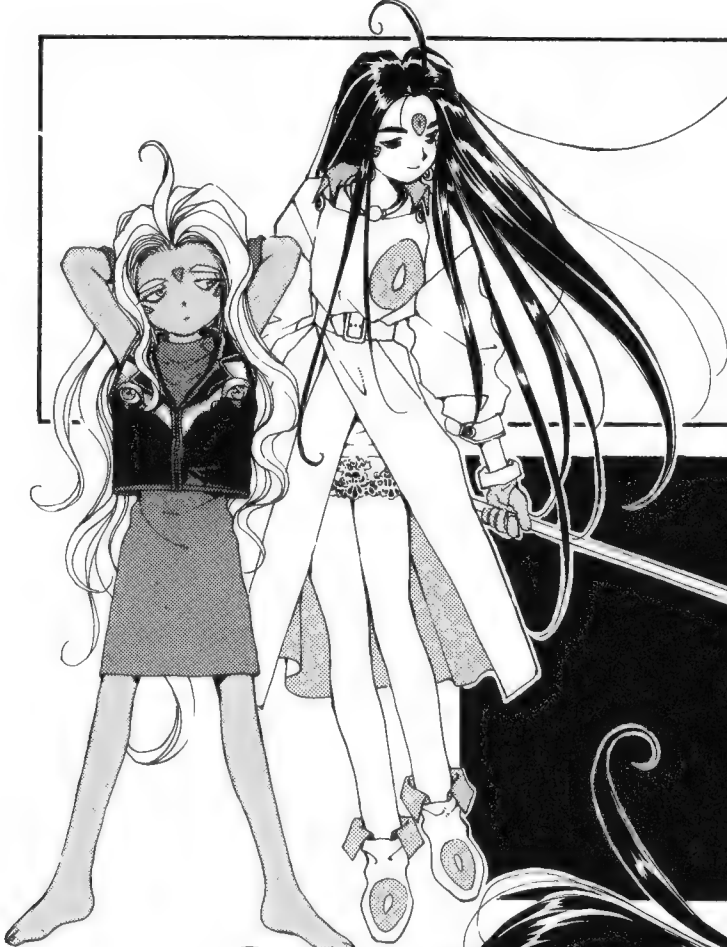
ANZI, NO...
SONO IO LA VERA STUPIDA! SONO IO!

STUPIDA!
TAP

SKREE

SK R

E E

TUMP

ASSEMBLER OX-CONTINUA (?)

LA GRANDE AVVENTURA DI URD

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

A CAUSA DELLA CRISI DEL SISTEMA YGGDRASIL, TUTTI I PROGRAMMI DEI DIVINI SIGILLI SONO IMPAZZITI. MENTRE URD RINGIOVANIVA SEMPRE DI PIÙ, SKULD CONTINUAVA A INVECCHIARE...
ENTRAMBE SI TROVARONO DI FRONTE AL PEGGIORE EVENTO DELLA LORO ESISTENZA...
MA GRAZIE ALLA PIETRA LUNARE RIPRODOTTA DA KEIICHI SOTTO RIVELAZIONE DIVINA...
...SKULD RIUSCÌ A TORNARE COME PRIMA!
PERÒ...

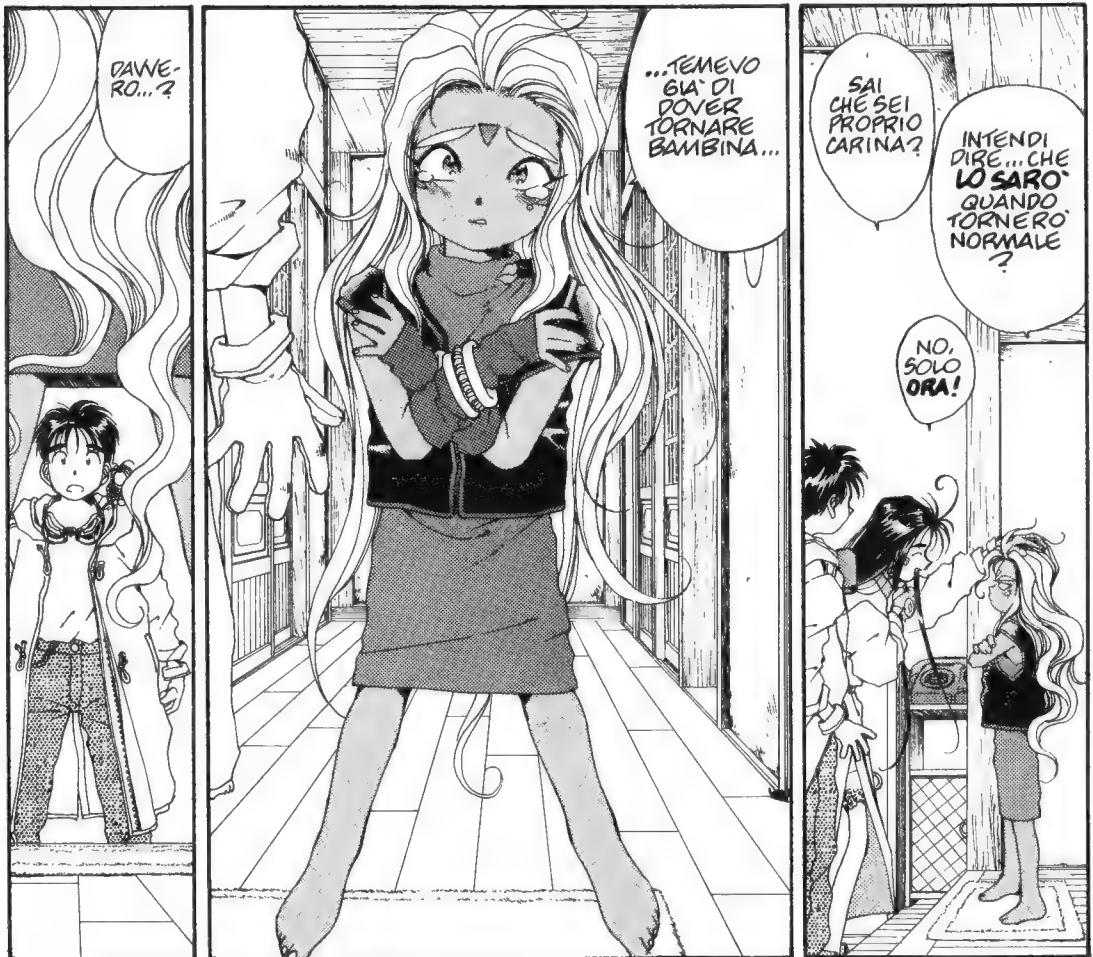
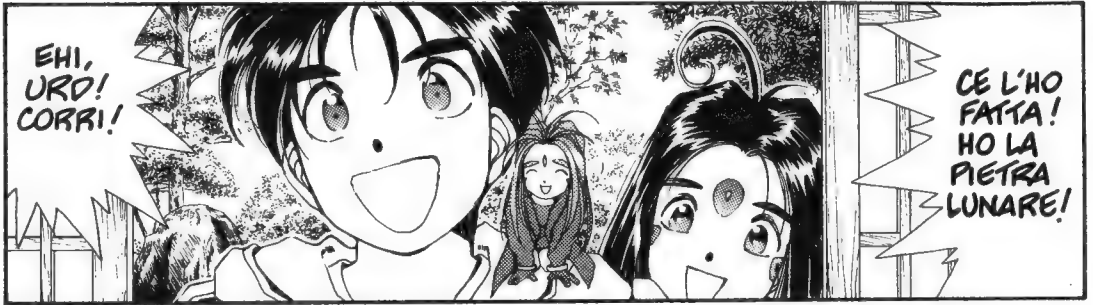
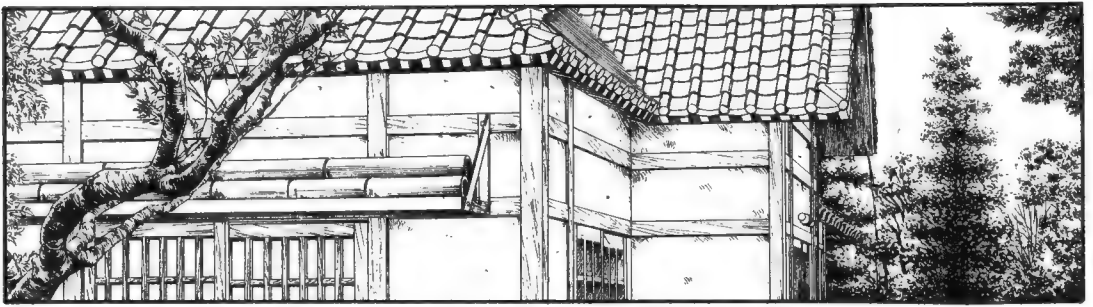
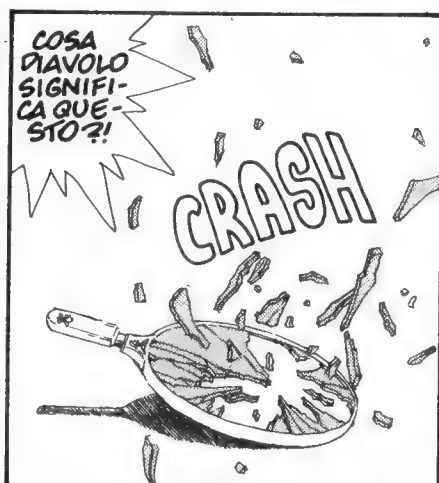
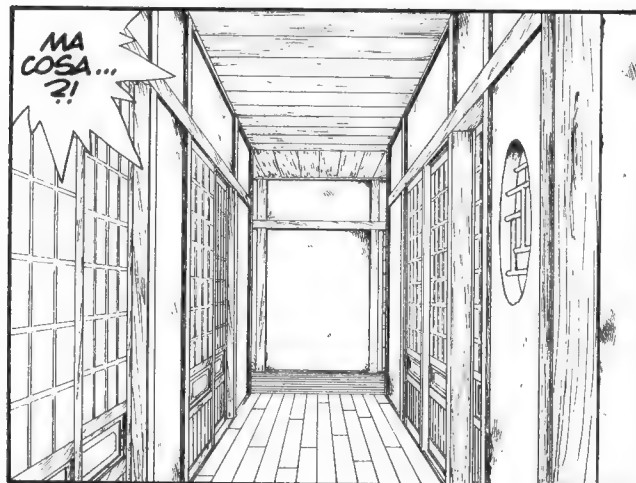
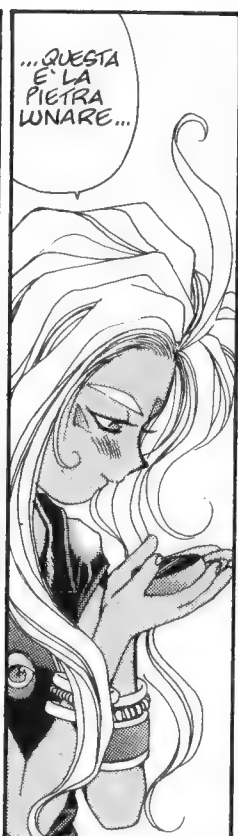
EHI, URD! CORRI!
CE L'HO FATTA! HO LA PIETRA LUNARE!

DAVVERO...?
...TEMEVO GIÀ DI DOVER TORNARE BAMBINA...
SAI CHE SEI PROPRIO CARINA?
INTENDI DIRE... CHE **LO SARÒ** QUANDO TORNERÒ NORMALE?
NO, SOLO **ORA**!

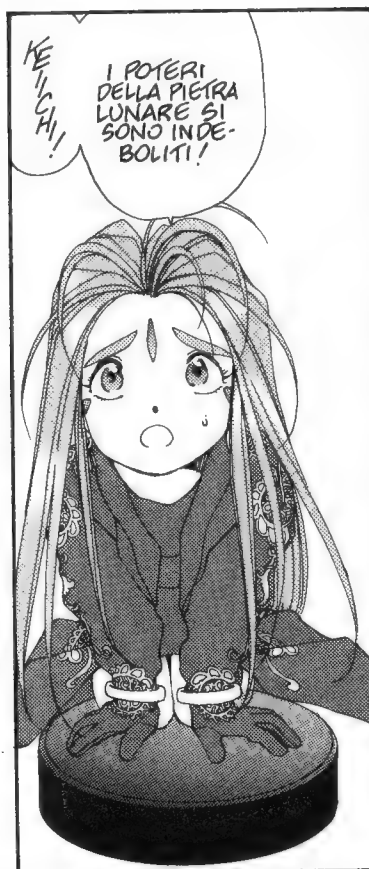
E COSÌ...

...QUESTA È LA PIETRA LUNARE...

CON QUESTA...

CON QUESTA POTRÒ TORNARE COME PRIMA...

SONO CRESCIUTA SOLO DI POCHI ANNI!
MA VERAMENTE...
NON È...
...POSSIBILE!

EPPURE SU SKULD HA FATTO EFFETTO, NO?

FORSE NON HA ALCUN EFFETTO SUI PRESUNTUOSI, VANITOSI E BUGIARDI...
VUOI MORIRE GIOVANE?!

HO CAPITO! ECCO PERCHÉ HA RIACQUISTATO SOLO POCHI ANNI!
FORSE È A CAUSA DI QUALCHE PROBLEMA VERIFICATOSI DURANTE IL PROCESSO DI PRODUZIONE... NON È DOTATA DEI POTERI PREVISTI!

I POTERI DELLA PIETRA LUNARE SI SONO INDEBOLITI!
KEIICHI!

ANDRÒ A COMPRARTI DEI VESTITI DA BAMBINA AL NEGOZIO DI ABITI USATI QUI ALL'ANGOLO...
SU, NON PERDERTI D'ANIMO!

Camera di Urd

SCEMO!
DOVREI GIOIRE PER UNA COSA DEL GENERE?!

LE PIACCIONO PIU' DEL PREVISTO, NON TROVI?
GIA'!
MI STANNO ABBASTANZA BENE...
MMM...
COME STARO'?

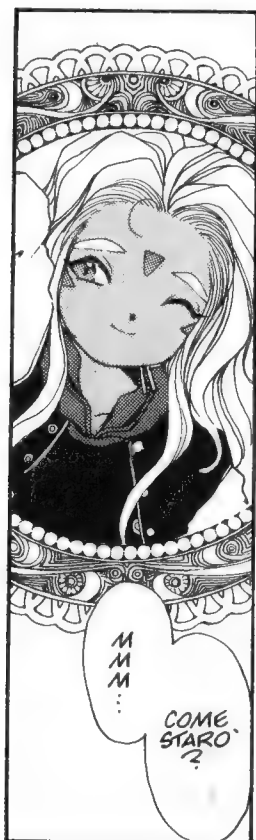
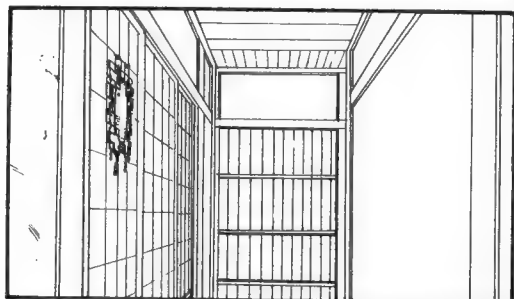
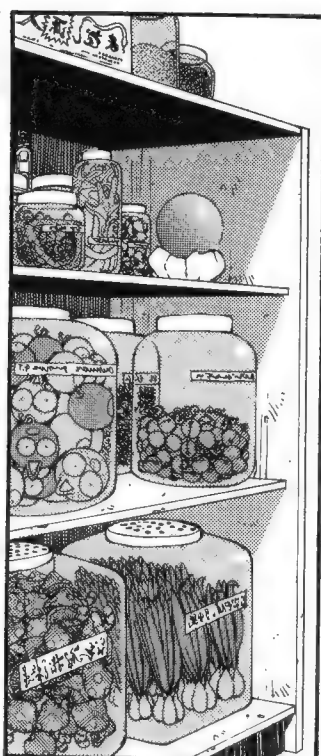
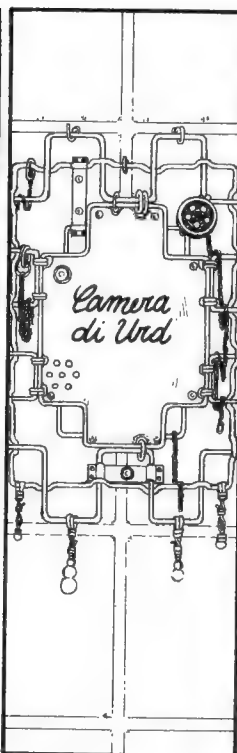
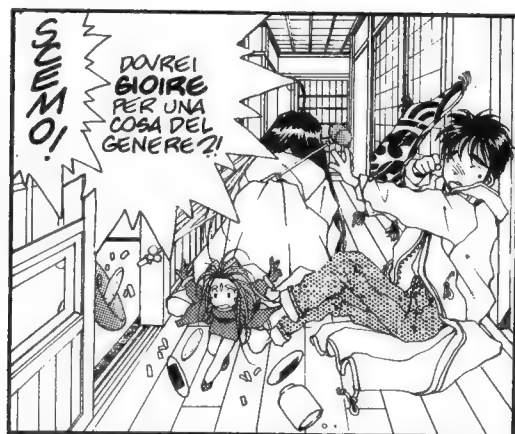
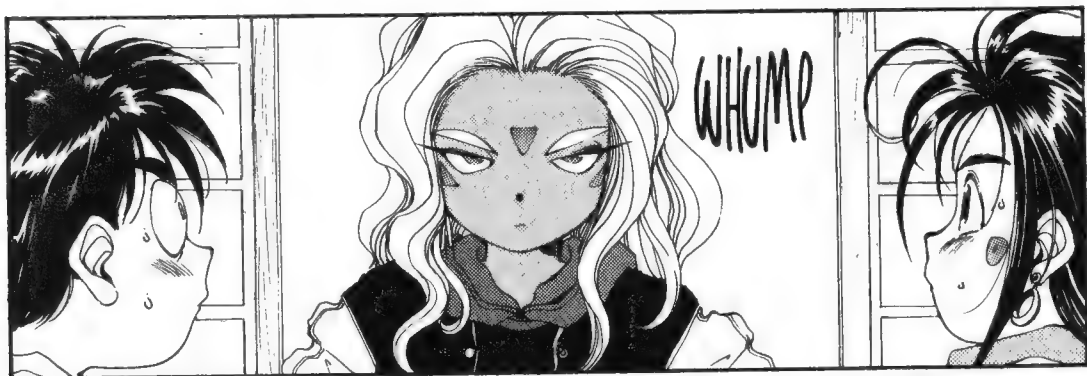
WHUMP

EH... EHM... PREGO... CIAO...
IO ESCO!

EVIDENTE-MENTE NON INTERESSA A MOLTI CHE IO SIA TOR-NATA UNA **POPPANTE!**

DANNAZIO-NE! VOGLIO TORNARE A ESSERE QUELLA DI PRIMA...
VOGLIO FARE... UH...

OOH...
THUMP

CO-COME?

EHI... COSA TI SUCCEDE?
PAT

ACCIDENTI... LE MIE FORZE STANNO PER...
HANF
HANF
HANF
UGH...

TU TUM
TU TUM
AH...

TU TUM

TI... TI PREGO... PORTAMI DEL...
DEL SA... SA...

DEL... SA?

VA' A COMPRARMI DEL SAKE!
COSA?!

COSA CI FARÀ CON IL SAKE?!
SEI VENUTO A COMPRARLO PER PAPÀ, VERO? BRAVO FIGLIOLO!

UUUH... MI HAI SALVATO!
GRAZIE...
SAKE
SAKE

AH... EHM... DI NULLA...
MA... CHI È QUESTA?

SCUSAMI...
HAI DOVUTO... SPENDERE... I TUOI SOLDI, VERO?
OH, NON... NON FA NIENTE...
SAI, HO GIÀ PRENOTATO KINTETSU II!
SAKE

KINTETSU? COS...
INTENDO DIRE QUESTO!
Kintaro Densetsu

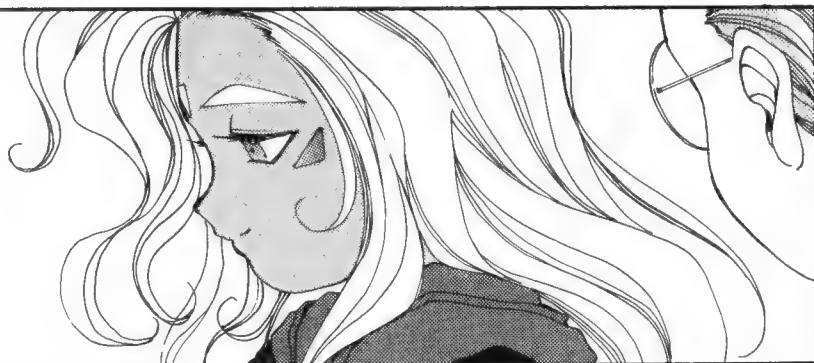
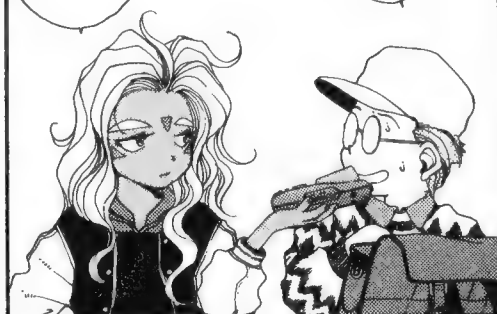
IL SEGUITO ESCE PROPRIO OGGI!
PERBACCO!
Kintaro Densetsu

MA... COSA SAREBBE KINTARO DENSETSU?
E' UN...
...VIDEO GIOCO! NON LO CONOSCI?
SAKE

SPINGENDO IL BOTTONE A SI LANCIANO I DADI...
...E SI POSSONO COMPRARE GLI ALBERGHI SPARSI OVUNQUE...
...OPPURE VENDERE GLI IMMOBILI CHE NON SERVONO!

MMM... AH, SI'?
MA CHE...
BIP
BIRIBIP

PERCHE'... PERCHE' IL MIO CUORE BATTE COSÌ FORTE!?

TAP TAP TAP TAP TAP TAP TAP TAP
CLICK CLICK CLICK CLICK
URGH!

L'HO FINITO! NON NE HAI UN ALTRO?
EH...
...S-SÌ!

COME SAPPIAMO BENE TUTTI, URD ERA UNA DEA ADDETTA AL SISTEMA DI CONTROLLO YGGDRASIL...
UN SEMPLICISSIMO VIDEOGIOCO NON POTEVA CERTO TENERLE TESTA PER MOLTO TEMPO!
TAP TAP TAP
BIP BIP

BIP
BIP
BIP
FINITO!
COSA?!

ERANO ABBASTANZA DIVERTENTI!
BE'... ORA DEVO TORNARMENE A CASA...
EHM... IO...
...MI CHIAMO SHOHEI YOSHIDA...
E T-TU... COME TI CHIAMI?
URD!
VIENI...
...VIENI QUI ANCHE DOMANI?

SÌ, MA SOLO...

...SE VERRAI ANCHE TU!

EPPURE NON CI SONO ERRORI! GLI ELEMENTI ERANO NELLA GIUSTA QUANTITÀ!

PERCHÈ NON CREI **ALTRE DUE** PIETRE? CON ME HA FUNZIONATO, GIUSTO?
FLAP

NO! SE LA PRIMA HA AVUTO DEI PROBLEMI, NON POSSIAMO RIUTILIZZARLI!
NON SAPPIAMO NEMMENO CHE TIPO DI EFFETTI COLLATERALI POTREBBERO ESSERCI!

COSA?! POTREBBERO ESSERCI EFFETTI COLLATERALI E TU ME LO DICI COSÌ?!
EHM...

OH... SCUSA, URD... NON CI SONO ANCORA RIUSCITO...

NON PREOCCUPARTI! NON HO NESSUNA FRETTA!

ESSERE UNA BAMBINA È PIÙ DIVERTENTE DI QUANTO PENSASSI...
COSA SARÀ SUCCESSO A URD?
OH, URD...
SUPPONGO CHE LE SIA ACCADUTO QUALCOSA DI BUONO!
IL GIORNO DOPO...
PANT
PANT
PANT
LO SAPEVO!
OGGI NON È VENUTA!
PANT

EHI! SEI ARRIVATO TARDI!
ARGH!
SWING

TU-TUM TU-TUM
TU-TUM TU-TUM
AH... AH AH AH!
TU-TUM
TU-TUM
SCU-SCUSAMI!
TU-TUM
TU-TUM
TU-TUM

E' SUCCESSO PERCHE' OGGI SONO STATO A COMPRARE KINTETSU II...
PAT

DAI, OGGI GIOCHIAMO A QUALCOS'ALTRO!

A... COSA...

...CREDO DI ESSER RIMASTO INCANTATO DA UNA MAGIA...

SALIAMO SU QUELLO!

QUELLE IMPALCATURE?
ESATTO!

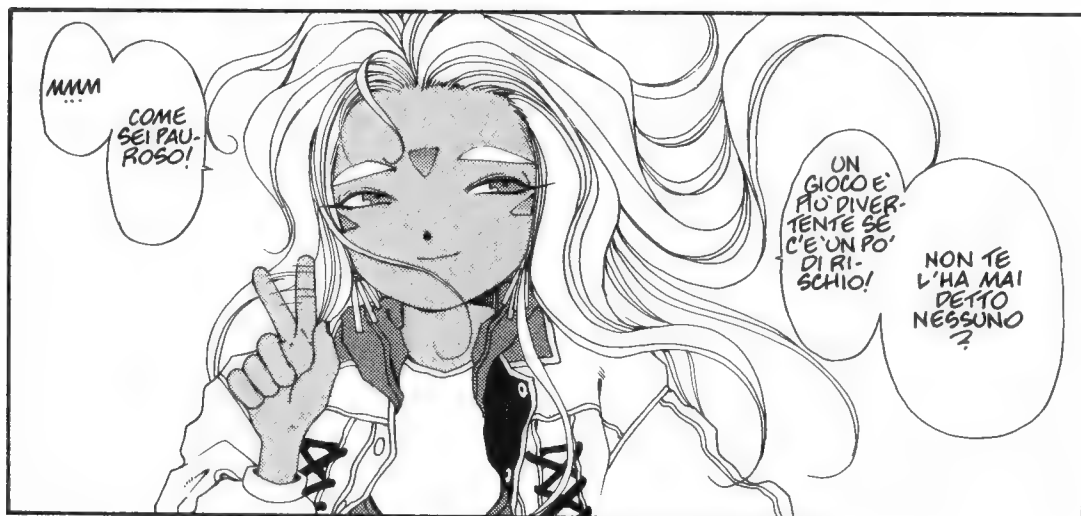
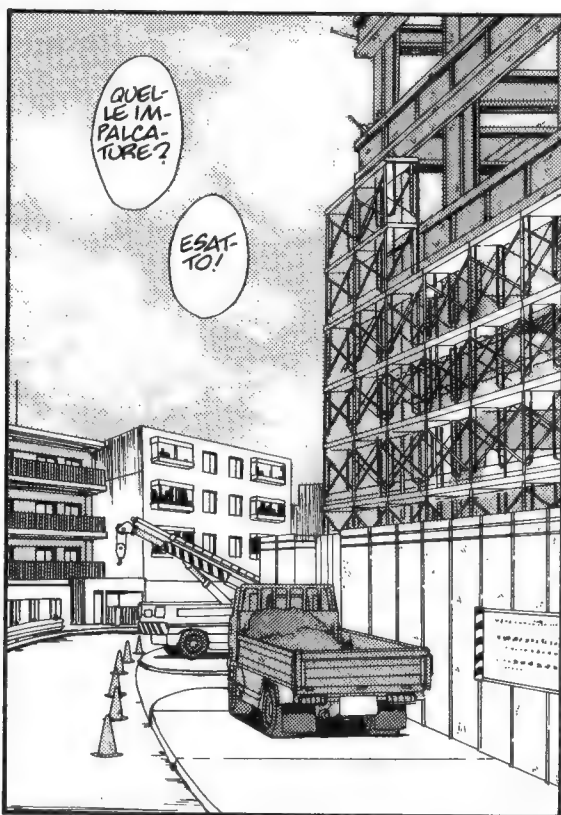
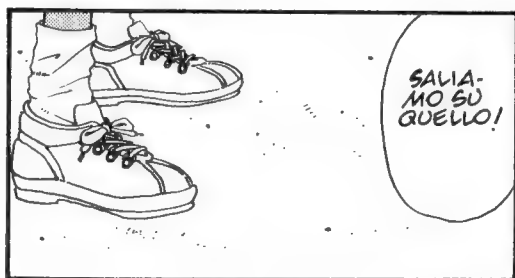
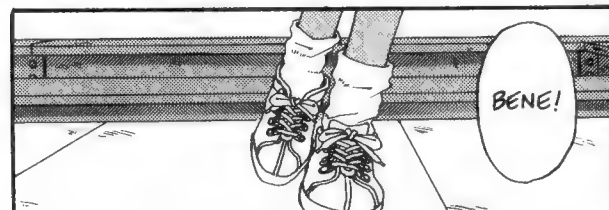
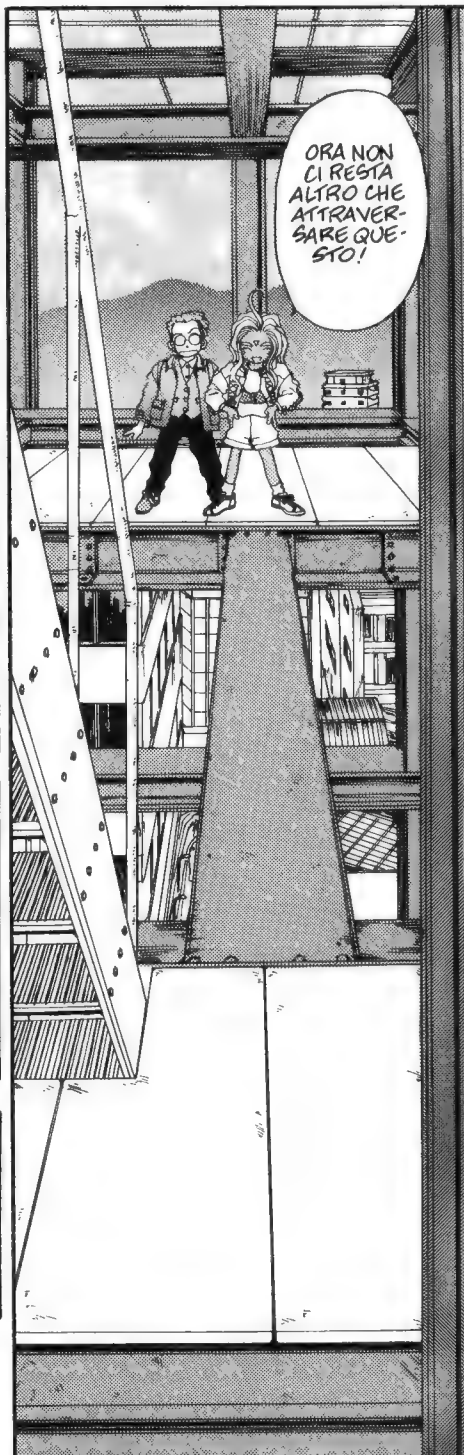
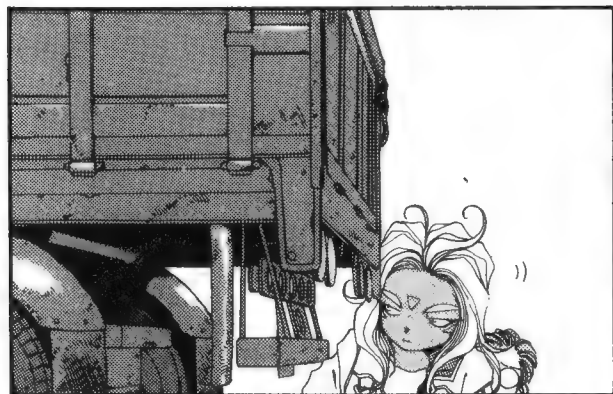
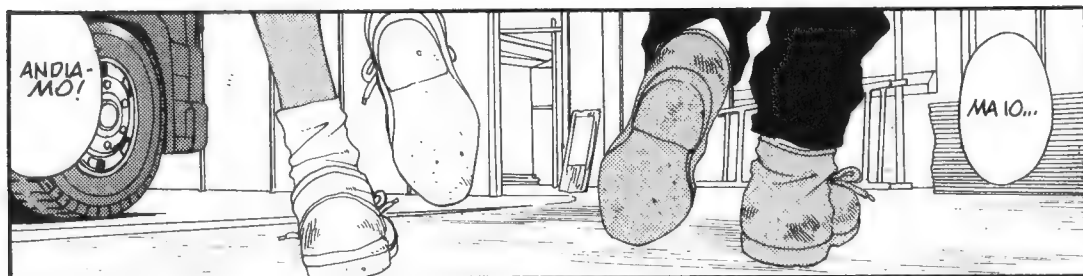
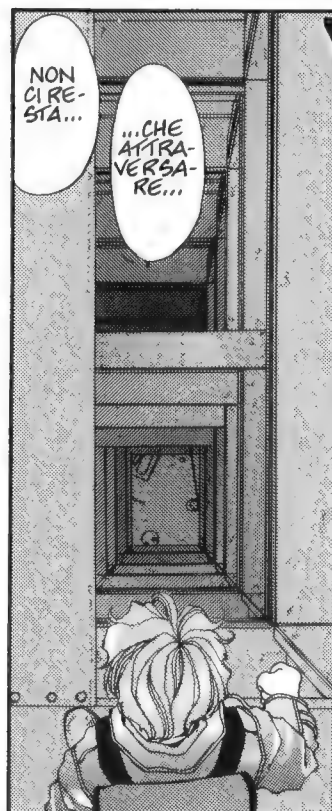
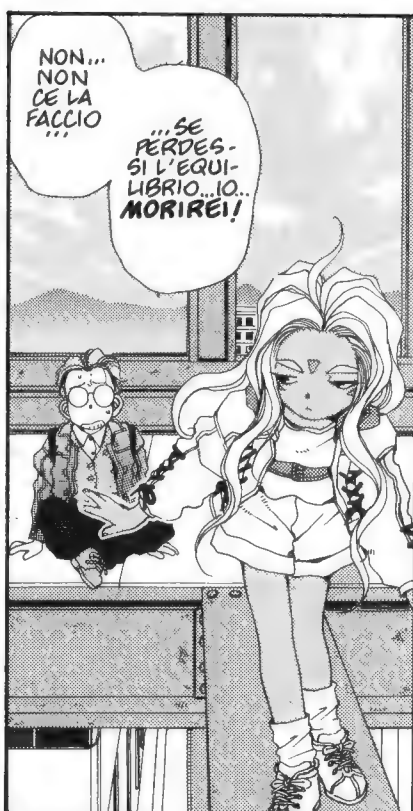
SU...
...SU QUELLO?

NO...
NON LO FACCIAMO!
E' PERICOLOSO... POI, SE DOVESSERO SCOPRIRCI, CI SGRIDEREBBERO...

MMM...
COME SEI PAUROSO!
UN GIOCO E' PIU' DIVERTENTE SE C'E' UN PO' DI RISCHIO!
NON TE L'HA MAI DETTO NESSUNO?

ANDIAMO!
MA IO...

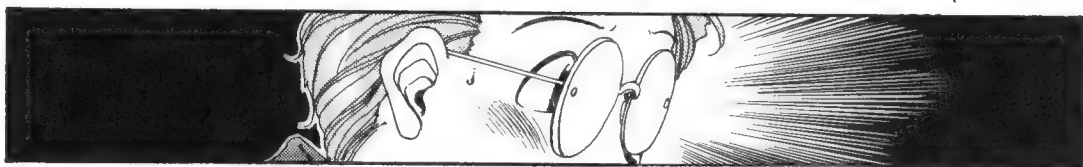
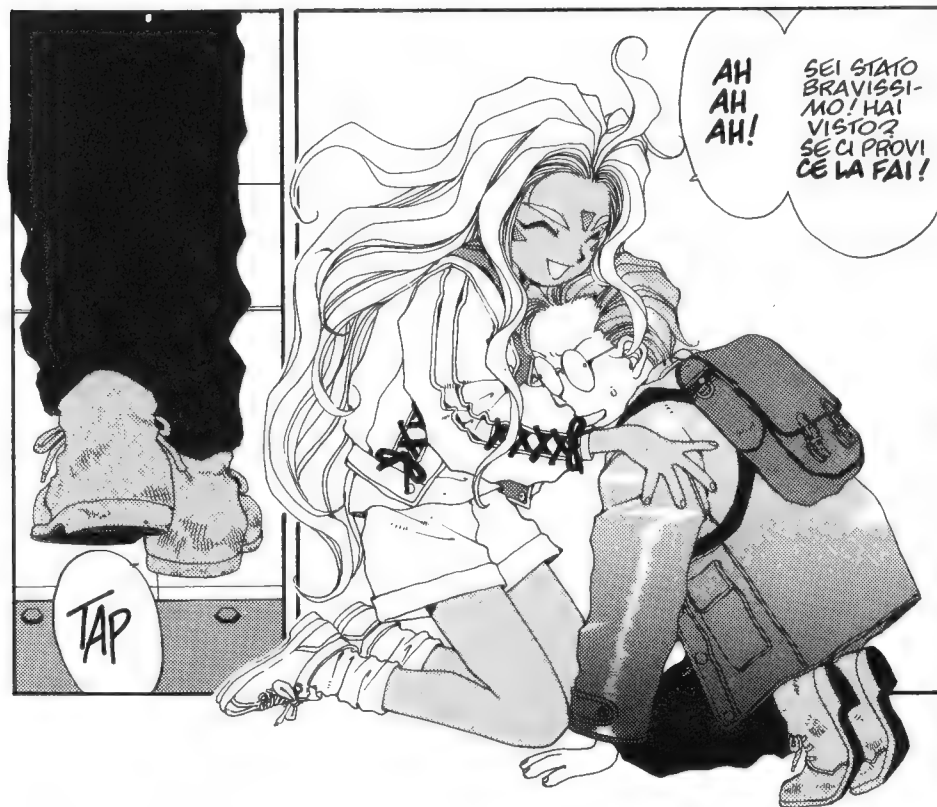
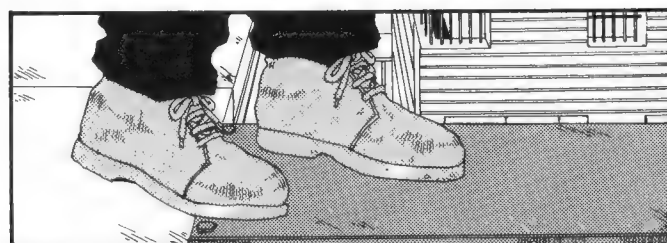
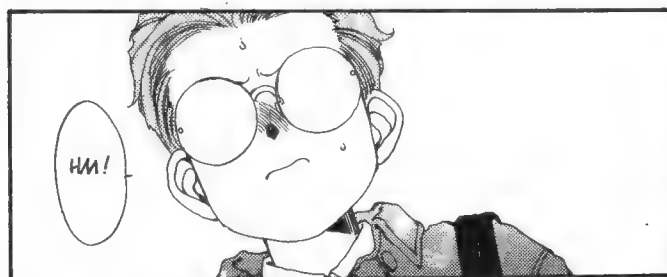
ORA NON CI RESTA ALTRO CHE ATTRAVERSARE QUESTO!

BENE!

NON CI RESTA...
...CHE ATTRAVERSARE...
CIP CIP CIP
NON... NON CE LA FACCIO...
...SE PERDESSI L'EQUILIBRIO...IO... **MORIREI!**

CERTO, SE TU CADESSI MORIRESTI DI SICURO...
IL CHE SIGNIFICA CHE NON MORIRAI A MENO CHE TU NON CADA!

HM!

NON CHIUDERE GLI OCCHI!
TUTTO CIÒ CHE ESISTE È SOLTANTO LA STRADA CHE MI PORTERÀ DA URD, CHE STÀ DALL'ALTRA PARTE!

TAP
AH AH AH!
SEI STATO BRAVISSIMO! HAI VISTO? SE CI PROVI CE LA FAI!

GUARDA!

OOH! MA... MA È...
...È MERAVIGLIOSO!
HAI VISTO? È NATURALE! QUESTO È IL PUNTO PIÙ ALTO CHE HO VISTO, QUANDO STAVO LASSÙ!
LASSÙ DOVE?
AH-EHM... NIENTE, NIENTE...

OOH! MA... MA E'...
...E' MERAVI-GLIOSO!

LASSU' DOVE?
AH-EHM... NIENTE, NIENTE...
HAI VISTO? E' NATURALE! QUESTO E' IL PUNTO PIU' ALTO CHE HO VISTO, QUANDO STAVO LASSU'!

URD...

MA TU ABITI DA QUESTE PARTI?
MMH...

NON TE LO POSSO RIVELA-RE!

SE TE LO DICESSI...

...NON POTREMO PIU' VE-DERCI!
L'INCAN-TESIMO CHE CI UNI-SCE SI ROM-PEREBBE!

CI VE-DIAMO!

TAP

SONO TORNATA!

URD! L'ABBIAMO TROVATO!

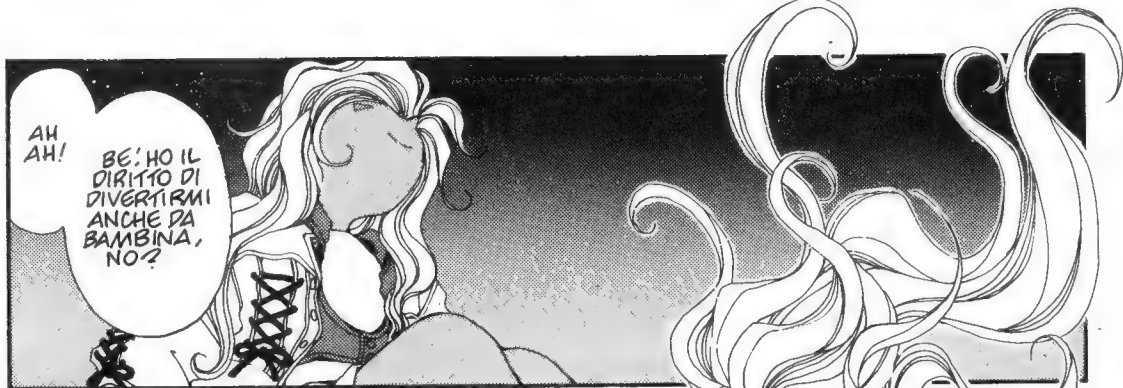
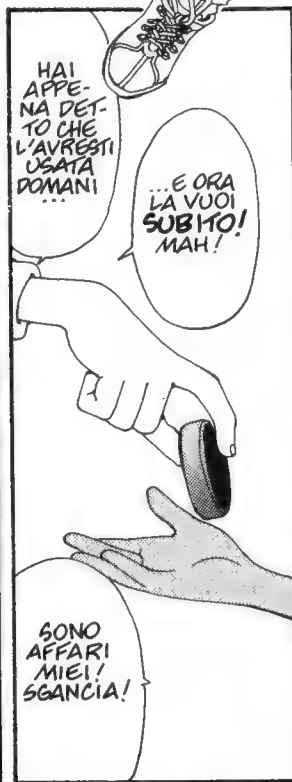
L'ABBIAMO TROVATO!
SONO STATA IO!
COSÌ POTRAI TORNARE COME PRIMA!
AVEVAMO SBAGLIATO IL MODO PER...
ASCOLTA, SORELLONA...
L'ABBIAMO GIÀ...
PARLATE UNO ALLA VOLTA!

LA MAGGIOR PARTE DELLE PIETRE LUNARI SI SONO FORMATE DALLA LAVA CHE SI ERA SOLIDIFICATA...
PERCIÒ PRIMA DOVEVAMO FARLA SCIOGLIERE!

COMUNQUE SIA, ORA POTRAI TORNARE COME PRIMA!
SEI CONTENTA, VERO URD?

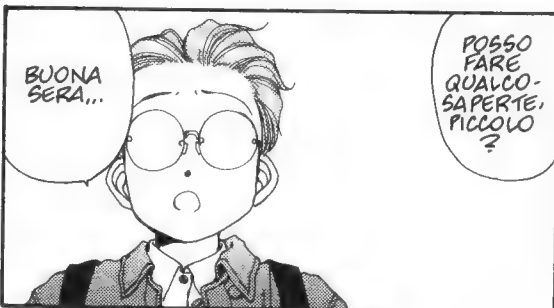
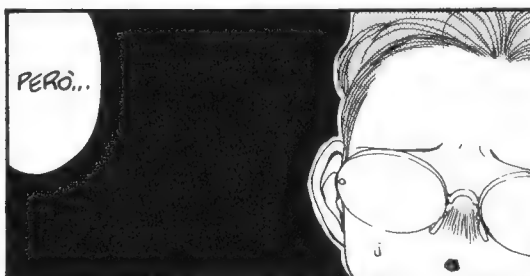
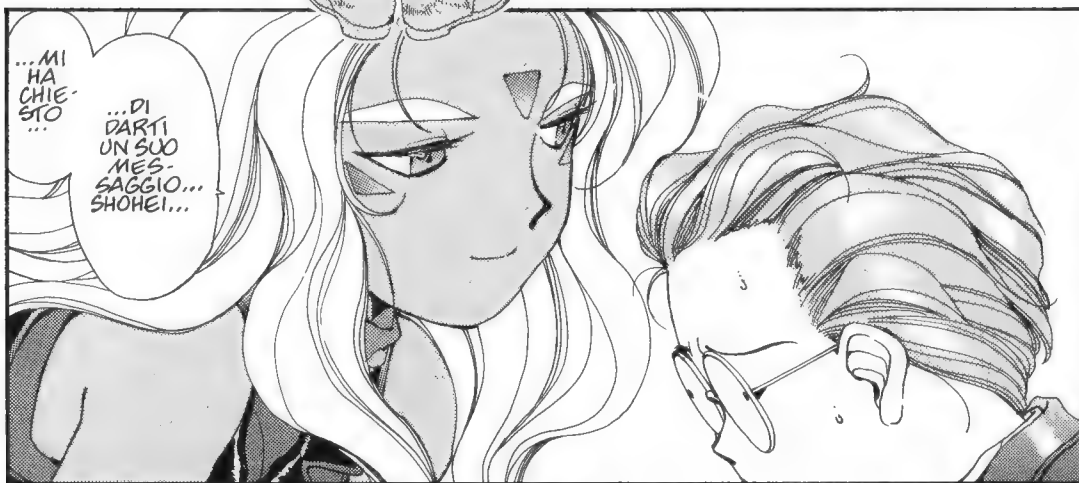
DOMANI...

ASPETTATE FINO A DOMANI...

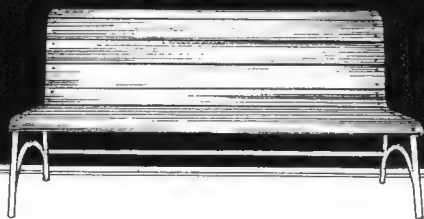
DOMANI DOVRO' DIRE ADDIO ...
...A SHOHEI...
COS..?!
SHOHEI!?!
TU CONOSCI QUEL RAGAZZINO...
...VERO?
MI HA SEGUITO!
URD...

AH AH!
BE' HO IL DIRITTO DI DIVERTIRMI ANCHE DA BAMBINA, NO?
MA ORA E' TUTTO FINITO, PER FORTUNA!
KEIICHI! DAMMI LA PIETRA LUNARE!
URD...
HAI APPENA DETTO CHE L'AVRESTI USATA DOMANI...
...E ORA LA VUOI SUBITO! MAH!
SONO AFFARI MIEI! SGANCIA!
URD! MA CHE FAI?!
FERMA!
MI TOLGO I VESTITI... ALTRIMENTI LI STRAPPEREI, TORNANDO GRANDE!

FLASH

SONO SICURO CHE SIA QUI!

POSSO FARE QUALCOSA PER TE, PICCOLO?
BUONA SERA...

OH, SANTO CIELO!
EHM... IO... VORREI VEDERE... URD...

SONO DAVVERO SPIACENTE, SAI?
LA MIA SORELLINA NON C'È PIÙ...
È TORNATA A CASA SUA... MOLTO LONTANO DA QUI...
E TEMO CHE NON TORNERÀ DA QUESTE PARTI...
PERÒ...
...MI HA CHIESTO...
...DI DARTI UN SUO MESSAGGIO... SHOHEI...

HA DETTO DI ESSERSI MOLTO DIVERTITA CON TE...

...E TI RINGRAZIA DI TUTTO!

PROPRIO COSÌ!

OH MIA DEA! - CONTINUA

K37-A

Ciao ragazzi, sono Emanuele e vi scrivo dalla provincia di Pavia, ho una grossa preoccupazione di cui vorrei farvi partecipi. Leggo sul "Sole 24 ore" di venerdì 12 maggio 1995 (pag. 1): «Per la carta altri rincari. In un anno già salita del 40-90%. I vertiginosi aumenti della cellulosa [...] lasciano preludere a nuovi, drammatici aumenti dei prezzi dei prodotti cartari nel corso del '95 [...]. Con i nuovi rincari annunciati per giugno, le quotazioni della cellulosa saliranno a 925 $ la tonnellata, con un aumento del 140% dall'inizio del '94 e non vengono esclusi ulteriori aumenti fino ai fatidici 1000 $ la tonnellata (in alcuni casi quotazione già superata). E di riflesso i prezzi dei prodotti cartari (carta da giornale, per usi grafici...) sono destinati a salire». Si prosegue a pagina 13 con un titolo più che eloquente: «La cellulosa verso listini record e i prezzi della carta esplodono». Ulteriore articolo che spiega in dettaglio ciò che succederà nei prossimi mesi. Impressionante l'aumento della carta da macero, quella maggiormente utilizzata dall'industria tipografica, che oscilla tra il 100% e il 1900%, con offerta costantemente inferiore alla domanda. Parte di quest'aumento si è già inevitabilmente riflesso sul costo di copertina dei prodotti delle varie case editrici, ma ora si prospettano ulteriori e importanti aumenti e nonostante la buona volontà dimostrata dalla Star nel voler ridurre al minimo l'impatto degli stessi sul portafoglio dei suoi aficionado, penso che dovrà cercare delle soluzioni, anche per non perdere posizioni in un mercato sempre più competitivo e affollato. E qui sorgono le mie preoccupazioni, in quanto le soluzioni sono piuttosto limitate e soprattutto obbligate (naturalmente si parla per ipotesi e a termine delle scorte magazzino). Entrando nello specifico (settore manga), e precisando che a me degli aumenti di prezzo non frega niente (anche se le vostre riviste aumentassero di mille lire al pezzo le comprerei lo stesso), temo che possano nascere situazioni spiacevoli soprattutto per quanto riguarda **Young**: anche se lo preferivo prima, ormai mi ci sono affezionato e temo che come soluzione ai rincari si possa prospettare una riduzione della tiratura, che comunque non ridurrebbe i costi, in quanto non c'è ulteriore spazio per riduzioni di formato e una riduzione delle pagine comporterebbe la scomparsa di uno dei tre serial. Oppure posso immaginare (speriamo di no) che nella peggiore delle ipotesi la testata venga chiusa e i suoi serial portati su **Kappa Magazine** a rotazione, fino al termine degli stessi, la qual cosa sacrificherebbe logicamente altri manga che potrebbero essere pubblicati, e che invece così dovrebbero per forza subire dei ritardi. Fatemi sapere qualcosa, magari anche nelle risposte brevi (del tipo: «Va tutto bene, non ci hai preso per niente», oppure, «Ci hai preso al 50%», oppure, «Porti sfiga non scriverci più»... basta che non mi lasciate in ansia). Lo so che voi redattori odiate parlare di queste cose prima del tempo (siete degli inguaribili ottimisti e sperate che le scorte durino abbastanza per vedere il mercato assestarsi su prezzi migliori e quindi evitare ogni problema di aumenti o chiusure), ma la situazione sembra non sbloccarsi. La risposta va bene in qualunque delle testate manga, tanto le compro tutte. Complimenti per **Oltre la porta** a voi e soprattutto a Keiko Sakisaka, che possiede un tratto veramente bello e affascinante (chi ha avuto la bella idea di mettere i credits in fondo alle storie invece che all'inizio? Credevo di avere acquistato un albo fallato, spiritosoni...): spero ardentemente nel seguito. Complimenti per i bei articoli scritti da Barbara e Massimiliano per la Marvel sul mondo del fantasy e sugli X-Men giapponesi (che ne dite di portarli in Italia, magari in un One Shot?). Tra l'altro, personalmente, ho trovato bellissime le strip di **Kappa-Venom** (perché non le fate diventare un appuntamento fisso su **Kappa Magazine**?). Prima dei saluti volevo solo informarvi sulla solita stronzata pedagogica vista per caso su Rai Tre su *fantasticamente* (non merita neanche le maiuscole): nella trasmissione del 17/05/1995 si è detto che i cartoni giapponesi sono troppo veloci e non lasciano spazio ai bambini per interagire mentalmente con gli stessi. Molto meglio i programmi lenti e pallosi, altrimenti si diventa brutti e cattivi (infatti noi, venuti su a pane e salame e Goldrake, siamo tutti delle belve assetate di sangue, ma probabilmente la nostra è la generazione che fa eccezione, e che quindi conferma la regola)! Comunque dicono che *Solletico* è molto adatto ai bambini (sarà per le minigonne al culo della conduttrice!), mah... Saluti a tutti e in bocca al lupo (se qualcuno prova a dire "crepi" avvertitemi, che da buon animalista vengo lì e gli sparo) per la vostra attività, che possa essere ricca di successi sempre maggiori, e per finire tanti auguri a me, il 22 di maggio (un po' di autocelebrazione per noi vecchietti non guasta mai).

Emanuele "Brenno" Balzaretti, Confienza (Pavia)

Non si può certo dire che tu non sia informato, caro Emanuele. La tua lettera sintetizza attentamente un problema molto grave, che mette in discussione l'intero panorama fumettistico (e non solo) del nostro Paese. Non vogliamo essere allarmisti, i prezzi non si assestano, la lira non acquista terreno sulle altre valute e c'è sempre meno voglia di spendere in beni superflui. Chi te l'ha detto che noi redattori siamo degli inguaribili ottimisti? Non è sempre facile fare centro e quando non ci riusciamo non dormiamo la notte per trovare possibili soluzioni. Le proiezioni danno ***Dragon Ball*** *come il manga più venduto in Italia, ma non riusciamo a far decollare* ***Young*** *come vorremmo.* ***Il mensile del fantastico*** *è uno degli albi a cui teniamo di più, le Clamp e Utatane sono tra i nostri autori preferiti, il raccontogioco ha incontrato consensi pressoché unanimi, eppure non ci spostiamo di una virgola dalle solite vendite. Il mercato non ci aiuta. I lettori nemmeno. Fortunatamente (almeno per ora) il nostro editore ci ha permesso di continuare a lottare, ritoccando semplicemente il prezzo di copertina. Non ci sentiamo nella condizione di darti nessuna risposta in particolare: attorno a noi vediamo tanti cadaveri illustri e* ***Kappa Magazine*** *rimane ormai l'unica rivista in Italia (se escludiamo le antologie d'autore su carta patinata). L'importante è tenere duro. Cambiando discorso, grazie per i complimenti (graditi anche a Keiko) per* ***Oltre la porta****: le proiezioni sulle vendite non ci sono ancora ben note (è presto quindi per pensare al futuro), ma abbiamo in testa un nuovo progetto che potrebbe vedere coinvolti, oltre a Keiko, anche autori come Vanna "L'altra parte" Vinci e Davide "Piera degli spiriti" Toffolo. Che ne dici di questo ponte tra Italia e Giappone? Ti sono piaciute le strip di* ***Kappa vs. Venom****? Be', devi sapere che l'idea è nata quasi per caso in un'osteria di Bologna, mentre eravamo a cena con Max Brighel e parlavamo (come spesso accade) di fumetti. Ci siamo voluti divertire un po' e il pubblico ha gradito i nostri deliri. I crossover inter-redazionali finiscono qui, ma il Kappa potrebbe vivere prestissimo nuove avventure.*

K37-B

Cari Barbara e Andrea Baricordi, vi ricordate la simpatica (seppur breve) chiacchierata avuta venerdì a Expocartoon ? Se vi ricordate di me sono quel ragazzo che, dopo avervi bloccato davanti allo stand di "Diabolik", voleva farvi 'per forza' i complimenti per il lavoro svolto finora e la linea editoriale recentemente adottata. Insisto nel dirvi che non è da tutti espandere il parco testate con sempre maggiore gradimento di pubblico, soprattutto in periodo di crisi. Non ripeto quanto abbiamo discusso insieme, preferendo parlarvi della mia parziale delusione, compensata comunque da **Appleseed** (grazie per l'autografo di Andrea!) e **Takeru**. Quale delusione? E' presto detto: da vecchio mangafan quale sono mi è parso un peccato che col lancio di pezzi da novanta come **Street Fighter II**, **Sailor**

Moon, e il succitato **Appleseed**, la parte del leone l'abbiano fatta comunque Jim Lee e il Wildstorm Studio. Intendiamoci, erano gli ospiti più attesi a Roma (anche dal sottoscritto), ma vi hanno costretto a ridimensionare il settore giapponese e soprattutto i ragazzi di "Hammer" (grandioso il numero uno). Io seguo sia i manga che i comics, ma possibile che tutti fossero lì per Jim Lee, mentre i manga erano lasciati a languire nel poco spazio concesso? Siamo davvero così pochi? Comunque, nel marasma generale, ho potuto intravedere Terry Bogard travestito da Andrea Pietroni mentre arginava i fan di Lee a colpi di transenna. Più in là, Andrea Pietroni travestito da Terry occhieggiava da dietro un tavolo. Identici tranne che per i capelli... ah ah! C'era anche Massimiliano, o sbaglio? Non sono riuscito ad avvicinarlo a causa della folla. La Star Comics ha dominato la fiera sia alle conferenze stampa che allo stand: complimenti a tutti! Peccato che non abbiate portato il Kappa, avreste potuto sguinzagliarlo contro l'agente del Wildstorm (in assoluto l'essere più odiato dell'Expocartoon). A questo punto vi saluto e lancio un appello ai reduci della manifestazione (ma non solo a loro): scrivetemi, vorrei confrontare i vostri pareri con i miei. Pierpieramente vostro: **Marco Messina**, Via Padova 14, 95127 Catania

Siamo felici che il settore americano della Star si sia preso finalmente una piccola rivincita sui manga, perché i fumetti della Image godono di una grande popolarità. Eravamo reduci da una grande tour de force e, onestamente, avevamo bisogno di un po' di riposo, nonostante le novità in vetrina. La Star Comics ha puntato sul Giappone a Treviso Comics e al Salone di Lucca, invitando in entrambe le occasioni l'autrice Keiko Sakisaka. Abbiamo allestito in entrambe le cittadine una mostra di tavole originali (alcune delle quali assolutamente inedite) e le conferenze sono sempre state affollatissime: una bella prova di affetto nei nostri confronti, una enorme gratificazione personale, ma anche un grande stress emotivo (soprattutto per Keiko, non abituata all'entusiasmo del pubblico italiano). Senza nulla togliere a Roma, ci viene ormai naturale organizzare le nostre presentazioni ufficiali in quelle che rimangono (nonostante il minor numero di visitatori) le storiche fiere del fumetto. Un saluto da Barbara e Andrea, da Massimiliano (era proprio lui) e da Andrea "Bogard" Pietroni (in piena crisi di identità).
Poche righe dalla fine non bastano a salutare tutti gli amici che ci hanno scritto negli ultimi mesi, ma una risposta in breve dovrebbe starci. Un chiarimento d'obbligo per ***Alessandra Gatti****, che ci manda un paio di ritagli da "L'Unità". Il primo riguarda una puntata de L'angelo (programma condotto da Claudia Koll) dedicata al Giappone: non temere, Alessandra, tutto si è svolto nella maniera più corretta, Isao Takahata si è fatto onore e l'amico Igort (uno dei disegnatori italiani al soldo di Kodansha) ha dato il meglio di sé. Il secondo ritaglio parla dell'accordo tra la Sony e la Children's Television Workshop. La serie citata nel testo,* Sesame Street, *non è certo quella di Izumi Matsumoto! Si tratta del serial a pupazzi animati di Jim Henson (il papà dei mitici Muppets) arrivato anche in Italia come* Apriti Sesamo. *Ma come, non hai mai visto in televisione le avventure di Ernesto e Berto? Be', evidentemente sei troppo giovane, oppure siamo noi che... Ehi, ma che diavolo stiamo dicendo?!*

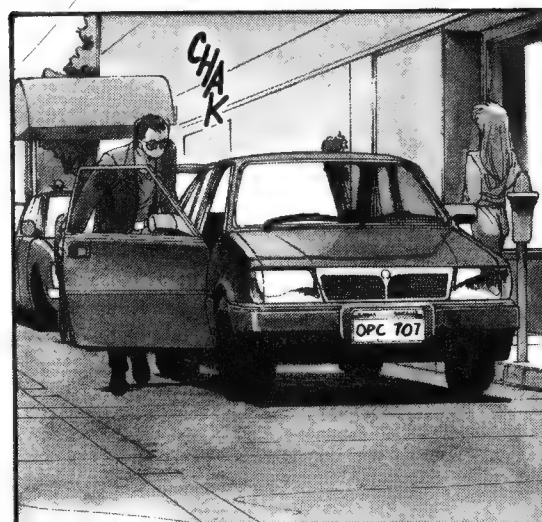
Kappa boys

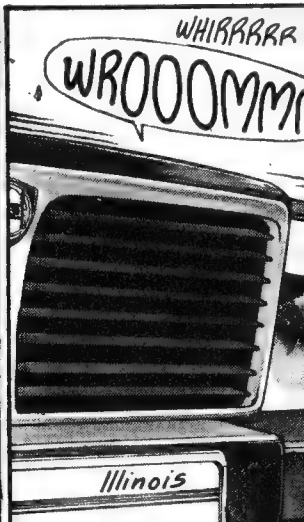
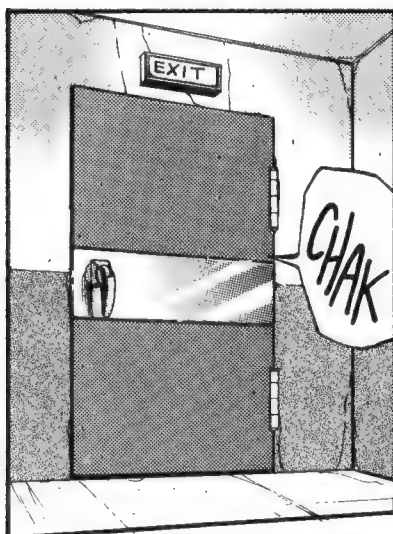
CHAPTER 22 MISTY BROWN

LEI E' MISTY BROWN, VERO?
SONO JACK NORTON, IL DI-RETTORE...
LEI E' DELLA CNN?
SI TRATTA DEL NASTRO DI CUI MI PARLAVA, GIUSTO?!
OK... PRENDA QUESTO...
TAP
CLICK
TAP
CLICK

AH!

DESIDERO CHE TU MI CONSEGNI IL NASTRO ORIGINALE...

...SEMPRE CHE TU NON VOGLIA FARE LA FINE DI QUELL'UOMO...

KLANG

ATTENTA!
WUMP
SEI MOLTO CARINA, SAI?
MA CHE... COSA...
CLANK
DOVE HAI MESSO IL NASTRO ORIGINALE?
AAAHH
CRASH
L'HO... L'HO DATO A QUELL'UO-MO...
HO VISTO **BENE** CHE NE AVEVA SOLTANTO **UNO**...
CI DEVONO ESSERE **TRE ORI-GINALI**!

DICO SUL SERIO! NON LO SO! SONO ENTRATA IN POSSESSO SOLTANTO DI QUEL NASTRO!

E PENSI CHE IO DEBBA CREDERCI?

FINCHÈ NON VERRANNO TROVATI I TRE ORIGINALI, NON TI LASCERÒ ANDARE VIA DA QUI... **TUTTA INTERA!**

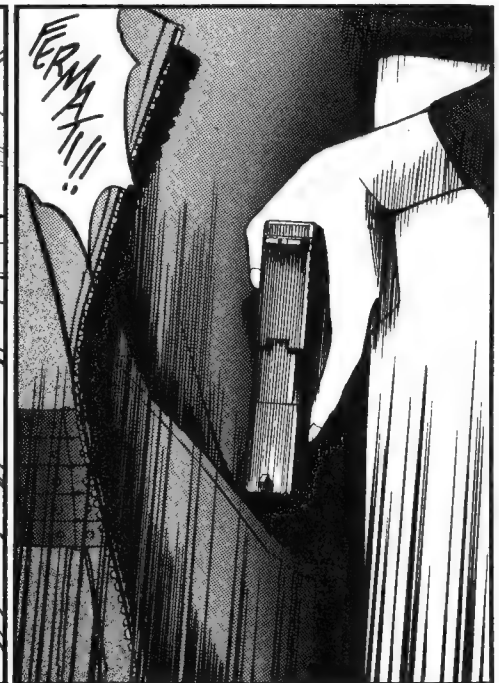
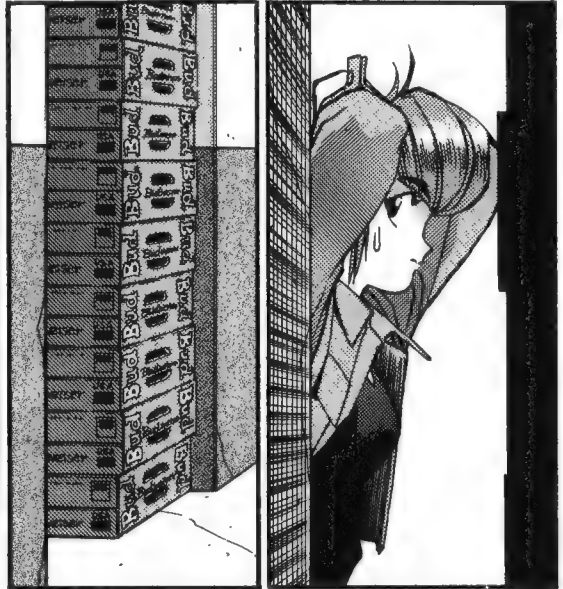
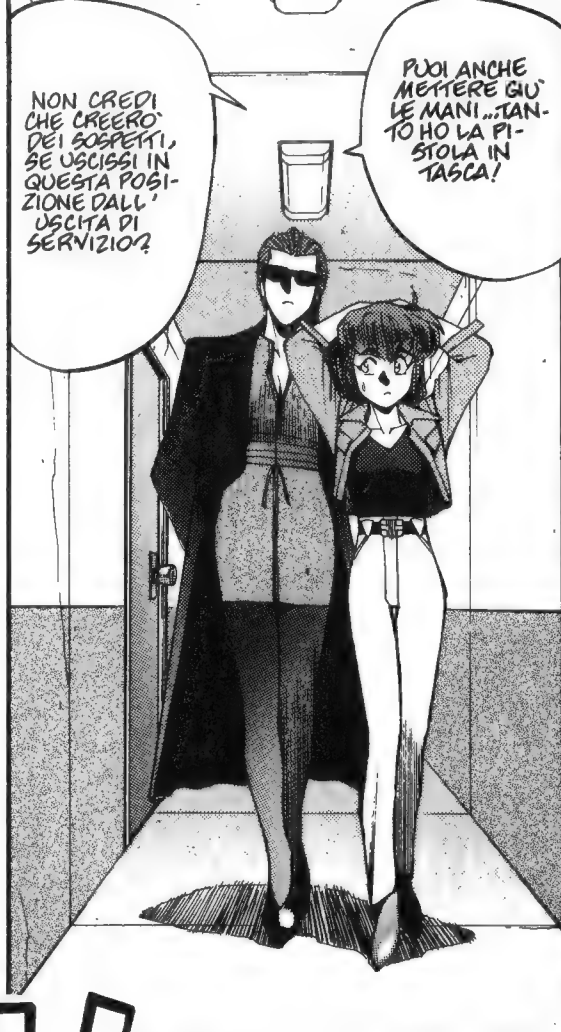
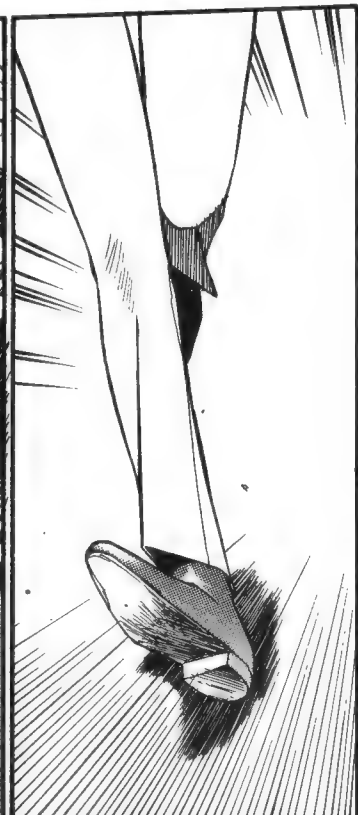
POSSO ANCHE RICORRERE ALLA **DROGA** PER FARTI CONFESSARE!

PUOI ANCHE METTERE GIÙ LE MANI ...TANTO HO LA PISTOLA IN TASCA!
NON CREDI CHE CREERÒ DEI SOSPETTI, SE USCISSI IN QUESTA POSIZIONE DALL'USCITA DI SERVIZIO?
WUMP
FERMA!!!

WHUMP
ZING
SPRRRSSH
UGH!
DANNATE CASSE DI BIRRA!
SPPRRRSSSH
CRASH
Bud KING OF BEERS
Budweiser KING OF BEERS

CHE DIAVOLO SUCCEDE LAGGIÙ?

È TARDI!

DANNAZIONE!

* È AVVENUTA IN KAPPA MAGAZINE 20! CHI LO RICORDA È BRAVO! _KB

UH-OH... L'ESPLOSIONE...

SPERO CHE NON ...

RALLY!!

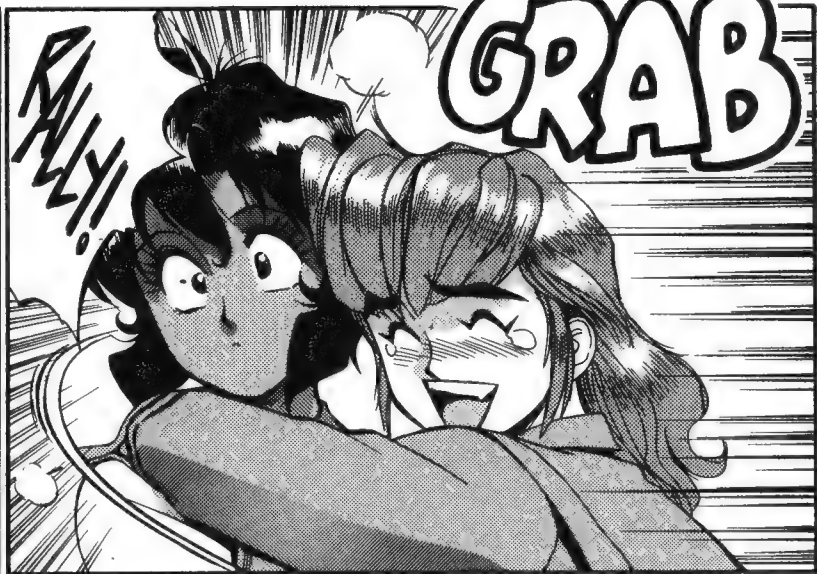
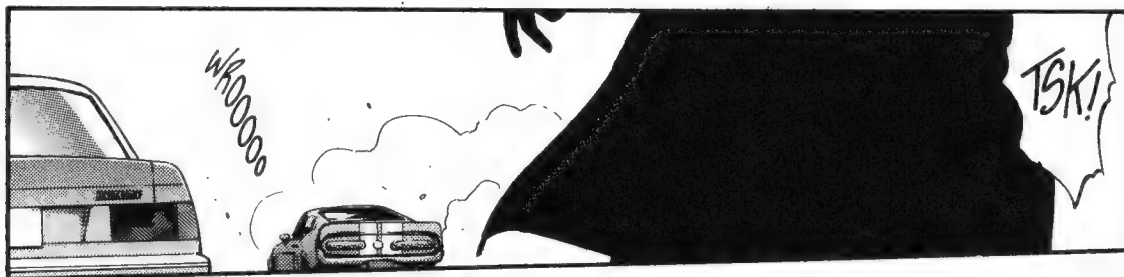
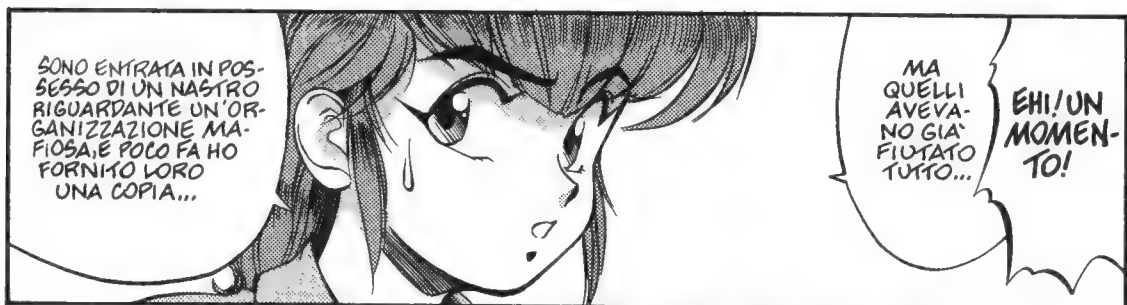
GRAB

MISTY!

ACCENDI-ACCENDI-ACCENDI-ACCENDI!

COS..?

LA MACCHINA! LA MACCHINA! ACCENDI IL MOTORE!

SEI USCITA DI PRIGIONE IERI! NON VENIRMI A RACCONTARE CHE TI SEI GIA' MESSA NEI GUAI!
...E' CHE SONO STATA COINVOLTA!
MA GUARDA!
SKREEEE
WROOOOO
PRESTO!
WROOOOO
TSK!
MMH...
HAI QUALCOSA A CHE FARE CON L'ESPLOSIONE DI QUELLA MACCHINA?

RISPONDI!
ERA IL PERSONALE DELLA TELEVISIONE...
SONO ENTRATA IN POSSESSO DI UN NASTRO RIGUARDANTE UN'ORGANIZZAZIONE MAFIOSA, E POCO FA HO FORNITO LORO UNA COPIA...
MA QUELLI AVEVANO GIÀ FIUTATO TUTTO...
EHI! UN MOMENTO!
NON DIRMI CHE PER AVERTI AIUTATO, ORA MI TIRO ADDOSSO NIENTEMENO CHE LA MAFIA?!
TI PREGO, RALLY! SEI L'UNICA SU CUI POSSA CONTARE, ORA!
SE IL CONTENUTO DEL NASTRO VENISSE RESO PUBBLICO, POTREMMO FAR CONDANNARE UN BOSS MAFIOSO!
NON SEI UNA CHE PENSA SOLO AL PROFITTO! LO SO!

PERCHÉ NON DICI TUTTO ALLA POLIZIA?
GIÀ FATTO!
MENTRE STAVO IN CARCERE, IL POSSESSORE DEL NASTRO NE HA DATO UNA COPIA AI PIEDIPIATTI!
E ALLORA?
LORO NON HANNO MOSSO NEANCHE UN DITO...
...E LUI È MORTO IN CARCERE... PER UN INCIDENTE!
TSK... UN INCIDENTE... ALLORA MI SONO RIVOLTA A UN AVVOCATO PER SAPERNE DI PIÙ...
...MA ALLA POLIZIA HANNO NEGATO... DICONO DI NON AVER RICEVUTO NESSUN NASTRO...
ERA PER QUESTO CHE VOLEVI CONSEGNARLO ALLE TV?
SIGH!
GIÀ...
WRRROOOOM
WROOOOMM

WROOOMM

QUI PARLA IL FIFTIES! ABBIAMO TROVATO LA **GATTINA**!
A GIUDICARE DA DOVE PROVIENE **LA VOCE**, NE SIAMO PIU' CHE SICURI!

SENTO ANCH'IO LE LORO VOCI...SONO IN COLLEGAMENTO CON VOI!
PEDINATELE FINO A NUOVO ORDINE!
OKAY!

...DUNQUE...
...ORA CHE INTENZIONI HAI?
ANCHE CONTATTANDO DI NUOVO LA TELEVISIONE, NON FINIRA' COME LA PRIMA VOLTA?
IO... NON SO...
TI PREGO, RALLY!
PAT

TI PRESENTERÒ UN'AGENTE DI POLIZIA DI CUI MI FIDO CIECAMENTE... POTRAI CHIEDERE PROTEZIONE A LUI!
MA È ASSURDO!

È TROPPO RISCHIOSO!
THUMP
SVEGLIATI, MISTY! QUELLA È LA MAFIA! TI POSSONO FAR SALTARE IN ARIA QUANDO VOGLIONO E IMPORRE QUELLO CHE VOGLIONO ALLA POLIZIA!
MI STAI CHIEDENDO DI SUICIDARMI, STUPIDA!

BASTA! HO CAPITO!
FARÒ TUTTO DA SOLA!
MISTY...

DOVE SI TROVA L'ORIGINALE?
RALLY! MA ALLORA...
NON FRAINTENDERMI!
ESCLUDENDO LA POLIZIA STATALE E QUELLA DISTRETTUALE, FORSE RIUSCIREMO AD ANDARE SUL SICURO...
LO CONSEGNEREMO DIRETTAMENTE ALL'FBI!
HO QUALCHE CONOSCENZA NELL'FBI, QUINDI TI FARÒ COMPAGNIA FINCHÈ IL NASTRO NON SARÀ AL SICURO NELLE LORO MANI!
RALLY...
POI MI SPIEGHERAI COME È INIZIATO TUTTO QUEST... UH?

GRAZIE, RALLY! ♡

MA...!

COS'È QUESTO? C'È UN FILO ATTACCATO...
LA CHIAVE...

UN MICROFONO SPIA!

LO SO! HO SENTITO!
MISS GOLDIE!
AVREI DOVUTO ACCORGERMENE QUANDO LE HO ATTACCATO IL MICROFONO...

D'ACCORDO!
FATELA FUORI!
COSA NE FACCIAMO DELL'ALTRA?
LA VOGLIO VIVA!
PRENDETE LA CHIAVE E CATTURATE MISTY!

SNIP
COSA FACCIAMO... RALLY?
ADESSO SANNO DOV'È IL NASTRO E COME PRENDERLO...
ORMAI SIAMO NELLA... OH!

KLACHAK
PSSSSH
BAM
BANG BANG BANG

UGH!
KHKWSH
WHOK WHOK
WHOK WHOK
ACC...!
SI SONO SPOSTATE DIETRO DI NOI!
MISTY! ALLACCIATI LA CINTU-RA!
WRRRHO
SKRE

VLAAM!
PORC...!
BANG BANG
BROOKK
AAAHH!

E ORA TOCCA AL MOTORE!
WUMP
!
BANG
BANG
BANG

THUMP
SKREEEE
THUMP
OOPS!
STHUD
WHUMP
MERDA!

SREEK
BANG
CRASH
WROOOO
TUMP

SKREE
RUMBLE RUMB

SKREE

RUMBLE
RUMB

COME?
NON LA PASSANO LISCIA!
AVEVO TROVATO QUELLI ORIGINALI DI PRIMA QUALITA' DOPO AVERLI CERCATI PER MESI... LI AVEVO APPENA MONTATI... E LORO ME L'HANNO RIDOTTO A UN COLABRODO...
PER I PEZZI DEL CO-FANO...
HO CAMBIA-TO IDEA...
MISTY...
WRHRM
PER QUESTA FACCENDA... TI DO' IL MIO APPOGGIO INCONDI-ZIONATO!
IIIIIIKK
CLICK
PSSSH
GUN SMITH CATS - CONTINUA

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANIME

Anno IV - Numero 37 - Inserto

Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG) **Direttore Responsabile** Giovanni Bovini **Redazione** Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi **Hanno collaborato** Luca Raffaelli, Luca Boschi, Ferruccio Giromini, Federico Grasselline

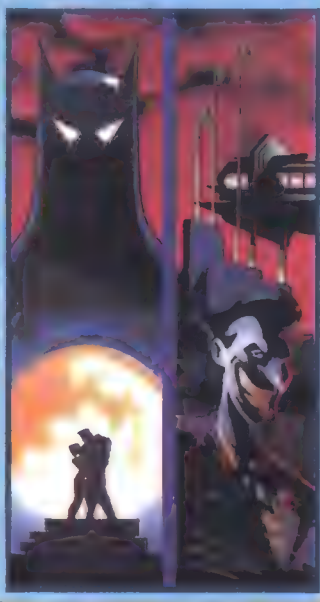
sabato 15 luglio 1995

Un festival internazionale per un'animazione senza frontiere: Europa, America e Giappone a confronto

Speciale Cartoombria

Il trionfo del Cavaliere Oscuro

La maschera del fantasma vince il premio speciale della giuria di Cartoombria

La produzione della Warner vince meritatamente grazie al film animato di **Batman**. Agli autori il merito di aver puntato alla "novità dell'interpretazione nella grafica e sceneggiatura di un eroe classico del fumetto". Straordinaria la regia di Eric Radomski e Bruce W. Timm che ha mirato alla riscoperta del periodo più cupo e disperato del celebre eroe di Bob Kane. Il supereroe della DC Comics rivive oggi anche nel colossal cinematografico **Batman forever**, interpretato, tra gli altri, da Jim Carrey e Nicole Kidman.

Batman: Mask of the Phantasm © Warner Bros Animation

Ren and Stimpy © Nickelodeon © Marvel Ent. Group

SERVIZIO A PAGINA 114

«D'accordo ragazzi, adesso basta con gli scherzi. Fuori la torta!». Ma la torta che avevamo favoleggiato per il sessantesimo compleano di Isao Takahata (che cadrà il prossimo 29 ottobre) non l'ha vista nessuno. Forse perché trafugata da David Fine, l'Oscar golosone in perenne smangiucchiamento di coni gelati. Forse rapita al cameriere dall'irascibile vento perugino e ripiovuta, in fiocchi di panna e cioccolata, sopra qualche scuola materna di periferia. La torta, comunque, non si è vista. Di ciliegine, invece, ne abbiamo avute più di una a **Cartoombria** (Perugia, Teatro del Pavone, dal 28 al 30 aprile scorso). Come nasce una festa del cinema d'animazione? Una mattina d'inverno, un anonimo funzionario parla con un collega e un altro ancora, e poi con un dirigente e un assessore. Se questi signori si collocano cerebralmente fra il 'né giovane né vecchio', possono finalmente capire che la situazione dell'animazione in Italia è tremendamente seria. Aggiungete alla ricetta un art director rutilante, pastaiolo, informatico e melomane, ma anche conduttore, giornalista e chi più ne ha ne (o)metta. Agitate i telefoni, passate i fax per l'orbe terracqueo fino a renderli una sfoglia finissima. Tic tac: la data si avvicina! Alison Snowden riceve la nomination all'Oscar per **Bob's Birthday** (suo e di Fine)... e lo vince addirittura! Takashi Sawada, sacerdote e terapeuta trapiantato all'ombra di San Francesco, getta lunghi ponti cordiali e telefonici tra i due emisferi: dal cuore verde d'Italia a quello (evergreen) di Takahata. La figlia Rui tradurrà in dolci accenti per l'estasi della stampa e delle tv nazionali. Silver, gran capo della giuria di **Cartoombria**, disegna e firma autografi con Luca Boschi davanti al Teatro del Pavone, mentre la bimba di Ursula Ferrara caprioleggia tra le poltrone in platea. E' andato davvero tutto bene?

Crediamo proprio di sì. Si parte alla grande, nel primo pomeriggio di venerdì, con un **Batman** a 35 millimetri in versione originale, tutto plombé e mascelle volitive nell'enormità dello schermo cinematografico. La platea non é piena, ma siamo troppo tesi e indaffarati per rendercene veramente conto. A metà pomeriggio inizia lo *Spazio Italy*, cortometraggi che verranno votati dal pubblico nei primi due giorni del festival; a questi si alternano filmati d'annata di **Silvestro**, **Silvestrino**, **Will il Coyote** e soci: la Warner Italia ha collaborato alla grande. Intanto al teatro fa una breve comparsa Estelle, l'accompagnatrice di Snowden e Fine. Non mancano neppure Jayne Pilling, director dell'International Animation Festival di Cardiff, e Alfio Bastiancich, direttore di Antennacinema Cartoon di Treviso. Takahata si trovava in Italia già da qualche giorno e girava l'Umbria da turista, assieme alla moglie. Per la cronaca: visiterà due volte di seguito l'antichissima Bevagna, di solito trascurata nei grandi tour per la più blasonata Toscana. Dalla sera di venerdì fino alle due di notte di domenica, pubblico e giornalisti aumentano, anche per le mattinée. L'appuntamento, naturalmente, è per l'anno prossimo!

Mauro Pianesi

CARTOOMBRIA

A cura di Luca Raffaelli

E finalmente il 28 aprile alle 15:40, dopo una breve presentazione del Presidente della **Fondazione Umbria Spettacolo**, Alberto Sorbini, sono partite le immagini del lungometraggio di Batman, primo film della prima giornata della (per ora brevissima) vita di **Cartoombria.** Era cominciata l'avventura. In poche ore, due giorni e mezzo di festival - anzi, di festa dell'animazione, come abbiamo voluto chiamarla - si bruciavano mesi e mesi di lavoro, di contatti , di fax, di discussioni (anche di litigi), di progetti, di previsioni, eccetera eccetera. L'aria era intrisa di emozione e di attesa già da vari giorni, tanto che spesso mi si affacciava nella mente un'ipotesi fantastica, del tipo "Ai confini della realtà". Arrivavo di fronte al Teatro del Pavone, bellissimo ed antico luogo prescelto come sede della manifestazione, proprio nel giorno dell'inaugurazione. Non ci trovavo nessuno. Ma proprio nessuno. Per fortuna neanche gli ospiti. Ma non per colpa di uno sciopero o di un disguido o di una congiura. Il fatto era che tutti se ne erano dimenticati. Tranne il sottoscritto, naturalmente. E invece...

BATMAN: MASK OF THE PHANTASM
(Kevin Conroy, Mark Hamill, Dana Delany, Hart Bochner, Abe Vigoda)
I gangster più temuti di Gotham City vengono eliminati uno dopo l'altro. Che il colpevole sia Batman? Le notti di Gotham, poi, sono percorse da un essere sinistro, il Fantasma, legato al passato di Batman. Riuscirà il supereroe a eludere la polizia, catturare il Fantasma e provare la propria innocenza?

Invece il 28 aprile alle 15:40 un po' di gente c'era. Non tantissima, ma c'era. A dire il vero mancavano molti di voi, appassionati di manga e anime, che ora state leggendo queste righe. Vi aspettavo più numerosi, davvero. Ma non fa niente, perché **Cartoombria** è andata così bene da raccogliere, strada facendo, non solo un grosso interesse da parte della città di Perugia, ma ha provocato anche un vero e proprio 'pellegrinaggio' di appassionati di animazione provenienti da varie parti d'Italia, ottenendo dai mass-media un'attenzione che non si poteva neppure sperare. Il che significa che ci sono buone possibilità di ripetere l'operazione nel '96. Avrete tempo di rifarvi.

ADAM (di Peter Lord e David Sproxton, 1991)
E' appena stato creato e già soffre di solitudine, ma l'aiuto offertogli da Dio crea ad Adamo non pochi problemi... Una nuova visione della Genesi: quella che nella Bibbia nessuno aveva mai osato pubblicare.

GEORGE AND ROSMARY
(di Alison Snowden e David Fine, 1987)
George Edgecombe nutre una passione segreta per Rosemary Harris, la signora che vive dall'altro lato della strada. Immagina diversi modi per avvicinarla e cerca di trovare il coraggio di farlo. Un giorno, George riesce ad attraversare la strada.

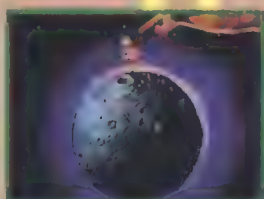
Per farvi capire cos'è stata **Cartoombria** '95 i Kappa hanno deciso di dedicarle questo inserto, scritto in parte da gente di parte. Un intervento porta la firma di Mauro Pianesi della regione Umbria, uno dei primi ad aver pensato ad un festival del cinema d'animazione a Perugia. Poi ci sono Luca Boschi e Ferruccio Giromini, che non fanno parte dell'organizzazione, ma che hanno vissuto a tempo pieno le giornate di **Cartoombria** in qualità di giurati. E poi naturalmente ci sono io, il direttore artistico della manifestazione. Prima di lasciarvi agli interventi dei suddetti permettetemi di ringraziare ancora una volta (ma è la prima volta per iscritto) tutte le persone che venerdì 28, invece di dimenticarsi di venire al Teatro del Pavone, erano già lì e hanno fatto in modo che le proiezioni fossero perfette, che tutti i giornalisti trovassero un alloggio, che gli ospiti trovassero conforto e attenzione, e che il programma non subisse variazioni. Ci rivediamo alla fine dell'inserto.

LITTLE WOLF (di An Vrombaut)
Quando un piccolo lupo preferisce giocare con la luna anziché cacciare assieme al branco una pecorella malata di protagonismo...

Luca Raffaelli

QUI LUCA BOSCHI

Chi come il sottoscritto negli ultimi anni ha girato in lungo e in largo lo Stivale (con qualche puntatina all'estero), seguendo senza sosta la carovana delle manifestazioni di fumetti, si stupisce non poco (e assai piacevolmente) giungendo a **Cartoombria**, una regione situata nel centro di Perugia, piccola come un teatro, ma grande come il mondo.

L'attacco del capoverso appena letto potrebbe sembrare stupidamente retorico, ma mi illudo che non sia così. Per 'mondo' intendo quello dell'animazione, non il Pianeta nel suo complesso. Infatti, un distillato di disegni, plastiline, pupazzi e altre diavolerie animate provenienti da ogni Paese e scuola ha trovato il suo spazio adeguato nella prima edizione di quello che si candida come un appuntamento imperdibile per chi si occupa di immagini in Italia in questa fine millenio. Un festival di cinema d'animazione che, se da una parte non è caduto nelle secche di rivolgersi a una cerchia ristretta di addetti ai lavori (che comunque ha accontentato sia con la scelta delle scalette quotidiane che con il rigore delle

presentazioni), dall'altra ha avuto il coraggio di staccarsi dalla consuetudine di supportare una mostra di fumetti, come se si trattasse dell'altra imprescindibile faccia della sua medaglia. Già in questa scelta di fondo sta, a mio modo di vedere, la fortuna presente e futura di **Cartoombria**, rassegna diretta da Luca Raffaelli con cura e scrupolo fuori dal comune. Troppo spesso negli ultimi anni abbiamo assistito a delle manifestazioni di fumetti che millantavano di occuparsi anche di cinema d'animazione, e questo solo perché in qualche saletta venivano mostrati gli ultimi video in commercio offerti da editori in cerca di promozione. In tali casi una scelta di ordine culturale era assolutamente inesistente alle spalle della loro diffusione, che avveniva in modo casuale, deludendo le aspettative degli appassionati. Mentre all'estero, festival e rassegne internazionali mettevano in luce nuovi talenti anche italiani e arricchivano la scena culturale con produzioni che mai i circuiti commerciali si sarebbero sognati di distribuire o trasmettere, sembrava che in Italia fosse negato a priori il terreno per una rassegna di film animati, capace di dare uno sguardo al panorama complessivo in cui si addentra questo medium, dagli spot pubblicitari ai corti d'autore, dai serial televisivi ai lungometraggi cinematografici. Come è noto, tra l'altro, molto spesso questi ultimi non interessavano affatto ai distributori, che per loro non individuavano nessuna potenziale audience; perciò evitavano di importarli nelle sale italiche o li sottoponevano a una fugace apparizione prima di dirottarli su videocassetta. A quanto pare gli operatori italiani del settore, animatori, registi, produttori e distributori, si sono accorti che l'occasione offerta da **Cartoombria** non era da lasciarsi scappare e hanno risposto massicciamente all'invito di partecipare con i loro film e di persona, sebbene lo scarso budget a disposizione per la rassegna non consentisse di ospitarli. E' anche stato possibile, per alcuni di loro, confrontarsi con produzioni che ignoravano completamente, 'ignoranza' dovuta a una certa difficoltà di comunicazione in un mondo, quello dell'animazione appunto, tanto ampio quanto diviso a compartimenti stagni, riuscendo a trovare così interlocutori validi a cui mostrare le proprie creazioni.

I MASCIARUN (di Angelo Beretta)
Il mondo dei funghi ("masciarun") è protagonista di questa serie di avventure nel sottobosco. Un mondo magico popolato da fiori, piante, radici, muffe, in cui si snoda una serie di avventure che sposa l'impegno ecologico al sociale.

BEAVIS AND BUTT-HEAD (Produzione: MTV.)
Da qualche parte, tra la nebbia e le pozzanghere dei suburbi, si nascondono due teen-agers leggeri, privi di motivazioni, di serietà e, ovviamente, di ragazze. Sono Beavis e Butt-head, le prime personalità bidimensionali della MTV e star dell'omonima serie.

Dai film di Leonardo Carrano, che sposavano arte pittorica e movimento, agli esplosivi episodi di **Beavis and Butt-Head** il passo non é molto breve, almeno quanto non lo sia la serializzazione della striscia **Duckman** di Everett Peck dai video pop privi di narratività creati dai Quay Brothers. Eppure, nella programmazione generale di **Cartoombria**, gli uni convivevano con gli altri contribuendo a scuotere lo spettatore con emozioni differenti, ma paragonabili quanto a profondità. Un altro punto a favore di **Cartoombria** va per il clima familiare e quasi complice che si é venuto a creare fra tutti gli intervenuti, dopo l'iniziale rottura del ghiaccio. E' stato possibile organizzare da un momento all'altro, senza alcun preavviso, incontri con autori, una diffusione gratuita di disegni (pensata da Silver e messa in pratica col sottoscritto) a richiesta per chi entrava nel teatro in cui avevano luogo le proiezioni, e la stessa cerimonia di premiazione, inventata là per là con la partecipazione dei membri della giuria che avevano resistito fino alle ultime battute e che si è svolta senza sbavature e con un certo calore riconosciuto anche dalla platea.
Tra gli altri, almeno un paio di eventi meritano di essere segnalati fra quelli più legati all'animazione nipponica, alla quale i lettori di **Kappa** sono più sensibili. Da una parte è senz'altro assai interessante l'iniziativa di Marco Pagot, erede di una delle più importanti famiglie-studio dell'animazione classica *made in Italy*, quella dei fratelli Nino e Tony Pagot, conosciuti nel mondo soprattutto per la saga del pulcino **Calimero**. Date le note difficoltà di organizzare in Italia, a prezzi competitivi e

Qui sopra i buffi personaggi protagonisti dello spot di Burghy.

L'EUROPA SI INCONTRA AL CINEMA (di Gianluigi Toccafondo.)
Base della campagna promozionale di MEDIA Salles (progetto dell'Unione Europea che promuove l'esercizio cinematografico), il filmato ha circolato in 19 paesi europei. E' stato premiato in Italia (Spotitalia, Key Award, AD Spot Award, Targa d'Oro) e all'estero.

con qualità accettabile dei serial televisivi animati capaci di circolare nel mondo, Marco Pagot (con la sorella Gi)) ha continuato a portare avanti il sodalizio creativo con uno studio giapponese, quello diretto dall'eclatante Hayao Miyazaki, con una serie echeggiante in qualche modo la vecchia **Sherlock Holmes**. Anche in questo caso sono di scena animali antropomorfi 'alla giapponese', molto più umani che animaleschi (i personaggi femminili sembrano ragazze a tutti gli effetti, se non fosse per i 'tartufi' neri in luogo dei nasi e poco altro) e le tematiche sono alla Indiana Jones. Lo stesso nome dei protagonista e della serie, Montana, richiama direttamente lo spericolato archeologo interpretato da Harrison Ford, ma nel caso della produzione Rever dei Pagot si tratta di un leone di montagna alla Svicolone, o alla Pantera Rosa, un avventuroso e audace pilota di aerei da carico, trasvolatore indifferentemente di metropoli o giungle selvagge, che viaggia a fianco del pacato e 'spaghettaro' cugino Alfred, suo esatto contrario. Con tutta probabilità la serie vedrà la luce in Italia su una rete Fininvest, ma le trattative in materia sono ancora in corso. Altro momento insieme commovente e 'appagante' di **Cartoombria** è stato l'incontro con il maestro Isao Takahata, che nonostante la sua proverbiale riservatezza si è trattenuto a lungo a parlare di sé, della sua concezione del mondo e dell'umanità, della funzione anche formativa dei disegni animati, della sua poetica e del rapporto fra le sue realizzazioni e quelle dei suoi colleghi, evitando accuratamentedi sbilanciarsi in un giudizio sui lungometraggi Disney, nonostante domande precise a riguardo.

E' stato davvero un evento eccezionale visionare nella loro integrità, e con il sonoro originale, capolavori dell'animazione come il recente **Ponpoko**, che descrive la ribellione di animaletti simili ai procioni (i tanuki); assolutamente

THE VILLAGE (di Mark Baker, 1992)
Un piccolo villaggio isolato, visto da fuori, è un quadro di pace e di tranquillità. Ma la realtà dietro le scene svela...

ignoti a noi occidentali, ma profondamente radicati nella cultura giapponese, questi animali sono abituati a vivere vicino ai villaggi degli uomini e sono considerati tradizionalmente capaci di assumere qualsiasi forma.

Ancora più importante e toccante è stato **Omohide Poroporo** del 1991, lunghissimo viaggio introspettivo nei pensieri di una ragazzina, Taeko, alla ricerca del senso della vita nel difficile momento di passaggio fra l'infanzia irrimediabilmente perduta e la vita adulta che le si para davanti, e nella quale dovrà rinunciare ai fantasmi, anche placevolmente divertenti, della sua età più verde.

A stupire quegli spettatori di **Cartoombria**, non esattamente di primo pelo per quanto riguarda le proiezioni animate, è stata soprattutto l'inaudita poesia dei lavori di Takahata, per nulla soffocata da quel limite obbligato nel numero dei disegni impiegati per dare l'illusione del movimento, e che avrebbe potuto porre i suoi film in uno stato d'inferiorità tecnica in rapporto ad analoghe produzioni americane. Chi si è abbandonato alle immagini delicate e ai fondali dipinti con cura di grande illustratore dei film di Takahata è riuscito a penetrare in una dimensione narrativa impensabile per un occidentale, in favole atipiche, anche perché troppo lunghe per la distribuzione nelle sale, dove allo schema inizio - sviluppo - conclusione tipico dei 'nostri' film si sostituiva invece una sceneggiatura organizzata a tratti, con episodi che evitando di condurre lo spettatore verso un culmine narrativo, lo guidavano in un flusso imprevedibile di avvenimenti, scoordinati come spesso sono i fatti della vita e ai quali ci si può solo lasciare andare.

Luca Boschi

QUI FERRUCCIO GIROMINI

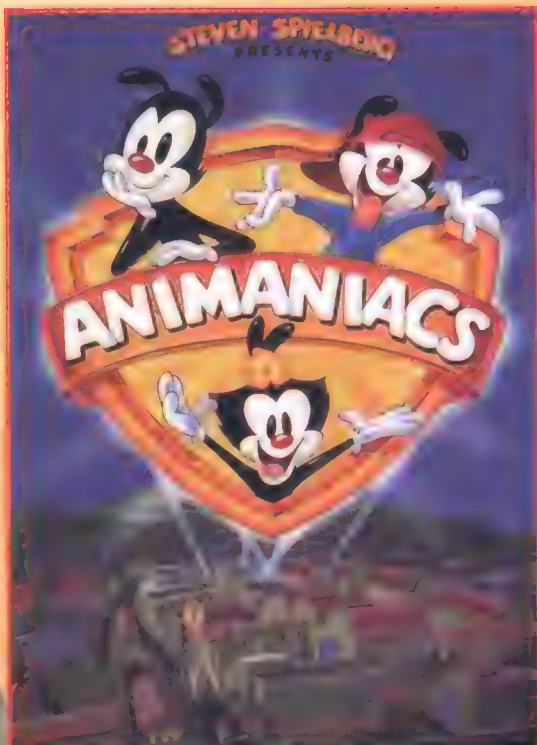
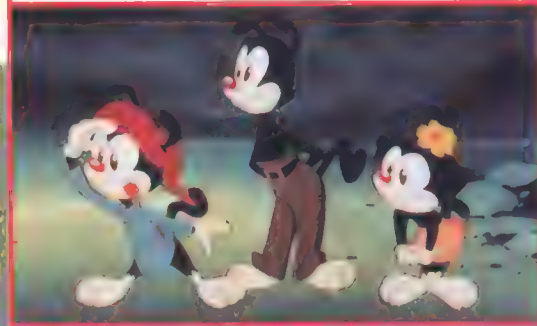
Ogni festival cinematografico offre al proprio pubblico più proposte di generi diversi, vari possibili percorsi. Così, anche **Cartoombria** ha mescolato festosamente le portate sulla sua tavola imbandita, permettendo ai convenuti di assaggiare tanti nuovi sapori. **Cartoombria** ha evitato per fortuna la trappola degli eccessi di sperimentalismi e narcisismi d'autore, o il fastidioso 'parlarsi addosso', rivolgendosi soprattutto a un pubblico che non coincide con quello di 'addetti ai lavori' dei consueti festival di cinema d'animazione.

No, per fortuna il pubblico di Perugia era in gran parte nuovo a questo genere di spettacolo, e ha manifestato reazioni genuine a quanto gli veniva proposto. Certo non si può dire che gli spettatori del Teatro del Pavone fossero del tutto vergi-

THE REN AND STIMPY SHOW (di John Kricfalusi)
Ren è un chihuahua superattivo, dalla testa dura. Stimpy è un felino paffuto e credulone. Insieme vanno dove nessun cartone animato è mai stato prima: dalla foresta di Sherwood alla Nebulosa del Granchio.

LOONEY TUNES (Produzione: Warner Bros.)
Qui sopra, un'immagine con tutti i più celebri personaggi della Warner Bros.

ni dinnanzi al mondo dei cartoni animati. Ma se oggi esistono quattro mercati distinti di cinema d'animazione - quello televisivo, quello delle videoteche, quello delle sale cinematografiche e infine, quello del cinema di ricerca, appunto tipico dei festival internazionali - a Perugia si trovava sicuramente più gente avvezza ai primi tipi di prodotto che all'ultima.
Proprio qui è stato il bello. Da un lato, si è finalmente conferita dignità 'festivaliera' ai prodotti video, in genere trattati con una certa puzza al naso dalle manifestazioni e dagli autori tradizionali; dall'altro, chi si è abituato alle inevitabili semplificazioni della programmazione televisiva ha avuto modo di scoprire alcune delle più interessanti produzioni 'indipendenti', quelle che seguono più la qualità del risultato che la quantità del pubblico.
In effetti, se si conoscono solo le serie che passano sulle tv italiane, non si può non sbigottire difronte a quelle che sui nostri schermi non arrivano, perché giudicate di volta in volta troppo difficili, troppo strampalate, troppo intraducibili, troppo oltraggiose: tipo **Beavis and Butt-Head**, i due teenager cretini e cattivi di MTV, dall'acida comicità punk.
In questo settore, negli ultimi tempi si sono distinti in particolare una casa di produzione, la californiana Klasky & Csupo, e una di distribuzione, la Nickelodeon, che spesso lavorano assieme. Nei loro cataloghi spiccano serie di concezione molto moderna e veloce, improntate a un umorismo violento, insomma destinate ad un pubblico più giovanile che infantile.
Il genere è quello di **Aahhh! Real Monster**, in cui vari mostriciattoli disgustosi ruzzolano in una discarica, con effetti di dirompente comicità "dalla parte dei più brutti". Oppure di **Duckman**, il paperaccio creato da Everett Peck, uno sbilenco ritratto dell'America dei perdenti con musiche di Frank Zappa in sottofondo. Oppure di **The Ren and Stimpty Show**, il varietà allucinato e allucinante di un cagnetto e di un gattone.

BOB'S BIRTHDAY (di Alison Snowden e David Fine, 1993)
Si avvicina il suo quarantesimo compleanno e Bob è in crisi nera: la sua carriera di dentista gli sembra futile, i suoi pazienti e gli amici lo infastidiscono. Margaret gli organizza una festa a sorpresa, ma quando gli ospiti arrivano, nessuno di loro può immaginare che cosa li aspetta!

ANIMANIACS (Produzione: Steven Spielberg, 1993)
La più pazza e sfrenata serie di animazione mai creata, interpretata dai fratelli Warner, Yakko e Wakko, e dalla sorella Dot. Inseparabili e irascibili, hanno tutto il tempo per seminare scompiglio e danni nella vita di chiunque incontrino.

Oppure ancora di **Rocko's Modern Life**, dove l'eroe, si fa per dire, è un piccolo canguro che balzella in un mondo folle, popolato da animali scemi quanto basta.
Accanto a tali devianti proposte per una televisione che non c'è - almeno da noi - lo spettatore 'cartoombro' ha potuto rifarsi gli occhi con assaggini altrettanto sollucheranti. Per esempio le meraviglie della più creativa computer animation, dai ritmi (e spesso dai contenuti) pubblicitariamente frenetici. Si sono ammirati così gli impareggiabili shorts della **Pixar** Animation di John 'premio Oscar' Lasseter, del quale si riparlerà presto per il primo lungometraggio realizzato interamente in animazione computerizzata tridimensionale; e si sono viste le strane **Fables géometriques**, reinventate da Fantôme sulla base di una rilettura rigorosamente geometrica delle favole di La Fontaine.
Sul piano del cortometraggio d'autore, una fitta panoramica ha allineato alcuni gioiellini della recente produzione internazionale. Non si possono descrivere tutte le sorprese rovesciatesi da tanta cornucopia, anche perché sono molto diverse fra

LOONEY TUNES (Produzione: Warner Bros.)

alcuni dei cortometraggi classici e con la vivace serie spielbergiana **Animaniacs**. E poi gli autori italiani, felici di essere lì assieme, tanti e tutti sorprendenti. A dimostrare che il cinema d'animazione in Italia, benché sommerso, resta malgrado tutto una realtà viva e da seguire.

Ferruccio Giromini

KURT (di Vito La Russa e Eric Bergeron)
Una palletta pelosa e grassoccia, Kurt è un cucciolo di cane che suscita simpatia per pochi istanti: finché non ne combina una delle sue... Kurt è una serie TV di 52 episodi.

C'è altro da dire dopo il tanto già scritto? Sì, a dire la verità potrei stare a raccontarvi ancora un mucchio di cose. Per esempio l'arrivo del fax con il quale Isao Takahata annunciava la sua partecipazione a **Cartoombria**. Era da tempo che mi ripetevo: se avessi la possibilità di organizzare un festival dell'animazione, mi piacerebbe invitare Isao Takahata. Tra i motivi: la mia passione per sua opera naturalmente, l'interesse che sarebbe seguito alla notizia dell'arrivo del regista di *Heidi* in Italia, poter dimostrare che anche in Giappone (e lo racconto a voi?) si realizzano grandi opere animate. Così, quando mi è stata data l'opportunità di organizzare **Cartoombria**, ho subito pensato al grande Takahata, incrociando le dita.
La stampa ha risposto ancor meglio di come avessi potuto sperare: la mattina della [illegible] era intervistato su "La Repubblica" da [illegible] "Il Messaggero" da [illegible] e [illegible] "La Stampa" da Giulio Tiberga. Il giorno [illegible] "L'unità" l'intervista di [illegible]. Per non [illegible] i [illegible]: [illegible] Gregorio [illegible] ha intervistato il nostro per *L'Angelo* di Canale 5. Ma ritorniamo ancora indietro: un altro fax è arrivato poco dopo quello di Takahata. Dall'Inghilterra. Anche Alison Snowden e David Fine accettavano il nostro invito. Non sapevano ancora (non lo sapeva nessuno) che pochi giorni dopo avrebbero ricevuto la nomination all'Oscar e dopo qualche settimana la statuetta per il loro ultimo cortometraggio animato. Che colpo (per loro, ma anche noi) ! Così i du[illegible]

COME PERSONE (di Ursula Ferrara, 1995)
Come persone è un cartone disegnato in bianco e nero, accompagnato da "Recuerdos de la Alhambra" di F.Tàrrega nella trascrizione per violino. E' la terza opera di Ursula Ferrara.

[illegible]o e realizzate spesso con tecniche lontanissime l'una dall'altra. Ma non possiamo non citare almeno le realizzazioni della **Aardman**, casa inglese specializzatasi nell'animare pupazzi di plastilina, con esiti di straordinaria [illegible] e sconvolgente comicità: per esempio il premio Oscar 1994 **The Wrong Trousers** (I calzoni sbagliati) di Nick Park, un mediometraggio del tutto eccezionale, che ha qualche speranza di essere distribuito perfino nelle nostre sale.
A proposito di Oscar. Ogni anno l'Academy di Hollywood premia un cortometraggio d'animazione, che per le platee italiane rimane regolarmente un perfetto sconosciuto. Almeno a Perugia se ne sono potuti visionare diversi, tra nominations e vincitori effettivi. E l'Oscar 1995, il divertente **Bob's Birthday**, era anche accompagnato dai suoi autori Alison Snowden, inglese, e David Fine, canadese, che hanno presentato una rassegna completa dei loro film. Altro [illegible] ospite in carne ed ossa, Isao Takahata [illegible] un [illegible] giapponese non [illegible]e), il [illegible] autore di *Heidi* ha offerto al pubblico di **Cartoombria** i suoi quattro lungometraggi; ma di questo sapete già e ne leggete in altre pagine. Da sottolineare anche la partecipazione della **Warner Bros.** a **Cartoombria**: ha dedicato il suo primo pomeriggio non solo con la proiezione [illegible] lungometraggio [illegible] di **Batman** che si è anche meritato un premio della giuria, ma anche con

WALLACE & GROMIT
(di Nick Park, Richard Goleszowski, Jeff Newitt, Peter Lord, 1995)
Chi ha detto che il cinema d'animazione è solo per bambini? Da non perdere le sette esilaranti storie che compongono questo film!

INTERVISTA ISAO TAKAHATA

Quali legami ha avuto con la letteratura per l'infanzia europea?

Isao Takahata - Circa centocinquant'anni fa vennero tradotti in lingua giapponese diversi romanzi europei, così da bambino ho avuto modo anch'io di leggerne alcuni. In effetti, quando iniziai a lavorare nel campo dell'animazione, avevo intenzione di mettermi all'opera con racconti tratti dalla tradizione giapponese, ma una ricerca svolta da alcuni miei colleghi dimostrò che il periodo era maturo per storie con ambientazione occidentale. Così iniziai a lavorare tenendo conto di questo.

A cosa sta lavorando attualmente?

IT - Sto programmando... mentalmente un progetto tutto mio, su cui per ora preferirei mantenere il segreto.

*In **Omohide Poroporo**, che racconta molto della vita rurale giapponese, ci sono due elementi 'musicali' estranei a questo argomento : il primo è una musica popolare bulgara, l'altro uno stornello toscano. Perchè questa scelta?*

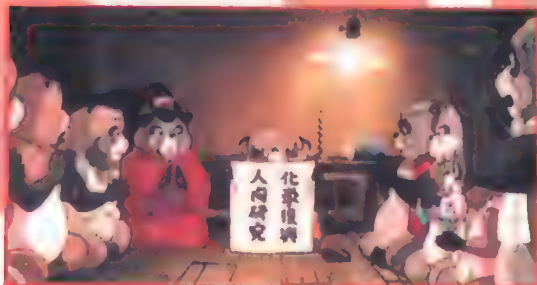
IT - Innanzitutto perché la musica rumena, bulgara e ungherese mi piace moltissimo a livello personale. Poi, non volevo che il personaggio in quel momento ascoltasse musica tradizionale giapponese. Mi spiego meglio: il paesaggio e la colonna sonora si sarebbero fusi molto bene, forse troppo; è per questo che ho preferito mostrare come anche un tipo di canzoni come gli stornelli originari dell'Italia potessero far parte di uno scenario tipicamente nipponico. L'idea mi piaceva parecchio, e così l'ho utilizzata anche in **Ponpoko**: fra le musiche tradizionali giapponesi, infatti, ho introdotto delle melodie degli indiani americani. La cosa curiosa è che spesso non si nota nemmeno la differenza, tanto sono simili nell'impostazione (e qui Takahata si esibisce canticchiando un motivetto, seguito dagli applausi del pubblico divertito). In Giappone c'è una grande voglia di ascoltare la musica straniera. Io, per esempio, conosco la canzoncina umbra intitolata "La lucciola" (nuovo vocalizzo del grande Takahata, interrotto dalle sue stesse risate e da quelle del pubblico).

Lei sceglie tutte le musiche dei suoi film, ma non tutti sanno che oltre a occuparsi di animazione lei è anche un musicista...

IT - Be', ho composto musica per una produzione televisiva... Ma in genere preferisco poter scegliere le colonne sonore dei miei film, e anche per quelle del mio amico e collega Hayao Miyazaki.

I suoi film hanno avuto talmente tanto successo in Giappone che sono riusciti a battere addirittura per numero di spettatori le produzioni Disney. Ma questo è solo l'aspetto commerciale della faccenda: in realtà i cartoni animati da lei realizzati contano su una delicatezza e su una poesia uniche. Quale ritiene che sia l'ingrediente di successo dei suoi lungometraggi? E, soprattutto, pensa che questi siano pronti per l'esportazione in altri paesi?

IT - Sinceramente anch'io sono rimasto sorpreso dalla quantità

Ponpoko © Studio Ghibli

LEGGENDO LEGGENDE

- SPECIALE TANUKI -

Fra i tanti animali ritenuti magici dalle favole e dalle leggende giapponesi, uno dei più conosciuti è il *tanuki*. Definire cosa sia un tanuki è impresa ardua, anche perché gli stessi vocabolari si scontrano e si insultano, tacciandosi a vicenda di superficialità e incompetenza: alcuni identificano i tanuki con i tassi, altri ne riconoscono le sembianze nei procioni. Pertanto, sgattaiolando fuori dalla annosa discussione di esimi zoologi e linguisti, decidiamo di chiamarli salomonicamente tanuki, e di non pensarci più.

I tanuki, così come le volpi (che esamineremo prossimamente) sono abili trasformisti, e spesso traggono in inganno gli esseri umani con i loro trucchetti e le loro geniali trovate. Infatti, pur vivendo sempre nei pressi di abitazioni umane (l'ideogramma tanuki è addirittura formato dalle parole 'quadrupede' e 'villaggio'), queste simpatiche bestiole non sempre apprezzano l'intrusione della nostra razza all'interno dei loro territori, in special modo quando vi edifichiamo sopra templi, chiese e così via. I tanuki sono infatti dispettosissimi con preti e devoti, e si divertono un mondo a spaventare i semplici di spirito con trasformazioni mostruose, spesso mutando il loro aspetto in quello di altri celebri spiriti tradizionali nipponici. Un altro giochetto che piaceva parecchio ai tanuki nell'antichità era quello di depistare gli sventurati viandanti che girovagavano per campagne e boschi in piena notte: gonfiando la pancia e battendovi sopra le zampe, erano in grado di produrre un suono simile a rintocchi di campane di monasteri o ai gong degli ostelli, che ovviamente ingannavano i

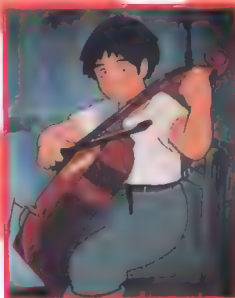
Ponpoko © Studio Ghibli

di spettatori - sia adulti che bambini - che hanno assistito a **Omohide Poroporo** e **Ponpoko**, e non so spiegarmene il motivo. Naturalmente ne sono felice e, per rispondere alla seconda domanda, mi fa molto piacere che anche all'estero miei film possano essere apprezzati. Credo però che racconti come **Omohide Poroporo** e, soprattutto, **Ponpoko** abbiano caratteristiche estremamente giapponesi e contengano una massiccia dose di tradizione del mio paese... Per questo temo che all'estero il grande pubblico farebbe veramente molta fatica a comprenderli. Temo che l'esportazione dei miei film possa risultare molto difficile. Del resto, io li ho realizzati pensando che sarebbero stati proiettati unicamente in Giappone.

*I suoi film sono sempre stati intrisi di una vena molto malinconica; anche in questo suo ultimo film, **Ponpoko**, è distinguibile, ma solo facendo molta attenzione: infatti qui sembra che l'umorismo sia la 'corrente' principale del film. Si tratta di un esperimento o anche le future produzioni si rifaranno a questo metodo di lavoro?*

IT - In Giappone il disboscamento sta privando i tanuki del loro habitat naturale, e per questi animali si tratta di un vero e proprio dramma. Una poesia giapponese di un secolo e mezzo fa dice: Che gran divertimento! Però, chissà come e chissà quando, tutto è diventato triste. E' un ragionamento un po' complesso, ma è possibile capirlo con un esempio particolare. In alcuni paesi del Giappone si pratica ancora la pesca con il cormorano: l'uccello viene tenuto 'al guinzaglio' dal pescatore, in modo che, quando l'animale s'immerge per andare a pesca non riesce a inghiottire il pesce; così deve custodirlo nel becco finché non riemerge, momento in cui il pescatore lo priva del suo bottino. E' uno spettacolo interessante e divertente a cui assistere, ma purtroppo, se ci si pensa bene, è molto triste per quel povero uccello. Lo stesso vale per il mio racconto sui tanuki: l'umorismo c'è, ma la storia tratta di un argomento triste.

Qual è la sua cultura cinematografica? E cosa apprezza della filmografia animata occidentale?

IT - In Giappone c'è un'importazione massiccia di film occidentali, perciò ho avuto modo di vederne parecchi. Però sono molto più appassionato di musica: mi piace molto quella occidentale, quella africana, e adesso anche quella orientale. Per quanto riguarda l'animazione, io sono rimasto molto colpito dalla produzione francese e da un autore ceco; d'altra parte, il mio collega Hayao Miyazaki ha apprezzato parecchio un film d'animazione russo intitolato **La regina delle Nevi** (un lungometraggio bellissimo, disponibile anche in lingua italiana - ve lo consigliamo! Kb).

In Italia si tende solitamente a esaltare la produzione Disney, mentre quella giapponese in generale è denigrata. Cosa ne pensa di questo?

IT - Credo che sia scontato che in Italia vengano criticati cartoni animati che non trasmettono messaggi positivi, o che comunque sono molto violenti. In alcuni casi credo sia giusto che non vengano amati. Esistono comunque registi come Miyazaki che ottengono successi grandiosi, anche senza dover per forza raccontare storie violente. Registi che purtroppo in Italia non sono conosciuti. A proposito dell'esaltazione incondizionata della produzione Disney... preferirei non pronunciarmi.

Come vengono considerati dalla critica i suoi film d'animazione?

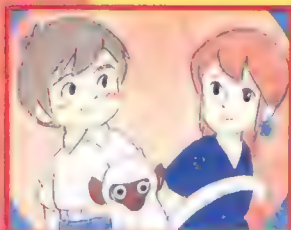
IT - Solitamente la critica è positiva, e in alcuni casi la

[illegible]

*Per mantenere la trasformazione, un tanuki spende molta energia! A lato, un'immagine di **Goshu il Violoncellista**. © Studio Ghibli*

viaggiatori stanchi e affamati, facendo loro perdere la strada. Una interessante abilità 'fisica' dei tanuki maschi è quella di poter espandere a piacimento la pelle del proprio scroto, tanto da riuscire a 'indossarla' come un mantello o come un largo cappello, o addirittura farla sembrare un intero tappeto. Grazie a questa prerogativa i tanuki riescono sempre nell'intento di sconvolgere le signorine pudiche che passeggiano solitarie, magari assumendo l'aspetto di casti preti fino al momento in cui decidono di mettere a frutto il loro esibizionismo... a volte divertendosi eccessivamente a spese delle esponenti del gentil sesso.
Su queste simpatiche bestiole esistono moltissime favole, che di solito si concludono in loro sfavore perché un uomo - prete, guerriero, o mago che sia - scopre sempre i loro inganni e li punisce duramente; ma un paio di racconti vanno necessariamente ricordati poiché annoverati fra quelli più importanti della tradizione popolare e, soprattutto, per la loro simpatia. Uno ve lo racconto questa volta, l'altro prossimamente.

LA BANDA TANUKI DEL TEMPIO SHŌJOJI
Quello di Shojoji era un piccolo tempio buddista su cui la malasorte si era abbattuta impietosa. A causa della sua posizione fra monti e foreste era divenuto meta fissa delle scorribande dei tanuki locali, che erano riusciti a far fuggire dall'esasperazione ogni prete che aveva avuto l'ardire di tentare di occuparlo. E così, senza nessuno che se ne prendesse cura, il tempietto stava diventando un rudere. Un giorno, un prete celebre per la sua pazienza decise di sistemarsi lì e di rimetterlo in sesto; la sera stessa, quando i tanuki sentirono le preghiere del vecchio provenire dal tempio, ci fu un gran movimento: il compito di scacciare questo ennesimo intruso umano - dopo tanto tempo - venne affidato a Ponta e Ponko, che si trasformarono rispettivamente in un piccolo ciclope e in una donna dal lungo collo di serpente (due spettri tradizionali nipponici - Ndr). Presentandosi al tempio con queste fattezze, i due terrorizzarono tanto il prete che questi non si prese nemmeno il disturbo di fare la valigia, prima di darsela a gambe levate. Quella sera i tanuki festeggiarono il successo dell'operazione cantando, ballando e tambureggiando le loro pance. Ma la loro gioia era destinata a durare poco. Non passò molto tempo, infatti, che un nuovo prete raggiunse il tempietto di Shojoji: questa volta non si trattava però di un impressionabile vecchietto, bensì di un omaccione grande e grosso. Ponta e

Marco © Studio Ghibli

cosa mi coglie completamente di sorpresa. Non nego che questo mi renda molto felice.

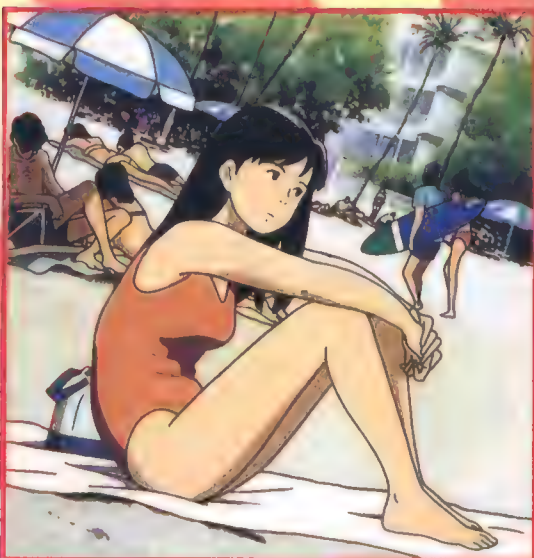
*In **Goshu il violoncellista** si notano in secondo piano diverse architetture di tipo centro-europea ottocentesco. Per quale motivo?*

IT - Sono molto felice che questo particolare sia stato notato. Anche se può sembrare strano, in Giappone esistono veramente edifici fatti così: questo perché circa centoventi anni fa nacque una specie di 'moda architettonica', e così gli architetti giapponesi dell'epoca decisero di imitare lo stile europeo.

KM *- Lei è partito dall'animazione televisiva e poi è arrivato a quella cinematografica. Dato che la TV ultimamente sta abbassando molto il target e la qualità delle produzioni, non ha mai programmato un 'ritorno' alle serie per il piccolo schermo?*

IT - In realtà, quella dell'animazione televisiva è stata solo una parentesi. Dato che all'epoca di **Heidi** c'era stato un grosso boom di cartoni trasmessi via etere, sono stato quasi costretto a entrare a far parte di quel mondo. Ma fortunatamente oggi esiste anche un vasto pubblico che segue l'animazione al cinema. Credo che l'animazione televisiva sia ancora qualcosa di molto importante, ma per potersene occupare c'è bisogno di una grande energia: è per questo che preferisco lasciare spazio ai giovani. (Su questa dichiarazione parte l'applauso che conclude l'incontro di Cartoombria con Isao Takahata; successivamente, l'autore presenta il suo film, proiettato in conclusione di serata sabato 29 aprile 1995). La razza dei tanuki fa parte della famiglia dei canidi; i tanuki, nonostante visivamente non lo sembrino, sono simili ai cani, ai lupi e alle volpi. Fra tutti questi animali sembra che sia quello dotato di minore intelletto, ma in Cina e in Giappone è considerato di natura magica; in Cina era molto temuto perché si narra che catturasse addirittura gli esseri umani per sfamarsi. Quando, poco più di un secolo fa, iniziò l'occidentalizzazione del Giappone, i tanuki iniziarono lentamente a sparire, e così - fantasticando sulla loro capacità di trasformarsi - svariati autori di romanzi, fumetti e animazione diedero vita a racconti molto divertenti. In **Ponpoko** ho cercato di ridare vita a questa tradizione di racconti, e soprattutto ho cercato di dare una risposta al quesito principale che riguarda questi animali: se non ci sono più, dove sono andati, cosa stanno facendo ora? Se i tanuki fossero veramente dotati del potere della metamorfosi, non è possibile che siano spariti tutti investiti dalle automobili, come le statistiche vorrebbero dimostrare; i tanuki sono sempre vissuti vicino all'uomo, attorno ai villaggi, e perciò la gente vuole bene a queste bestiole. Spero che con queste informazioni possiate gustarvi meglio il film. Domani, inoltre, so che assisterete alla proiezione di **Una tomba per le lucciole**, per cui vorrei darvi alcune spiegazioni anche su questo film. Il suo titolo originale è **Hotaru no haka**: hotaru significa 'lucciola', ma i due ideogrammi che compongono questa parola significano letteralmente 'pioggia di fuoco'; quand'ero bambino ho rischiato di morire sotto la pioggia di fuoco delle bombe incendiarie che gli aerei americani sganciavano su tutto il Giappone, e per questo ho vissuto molti momenti drammatici. Guardando il film capirete meglio cosa intendo dire.

Omohide Poroporo © Studio Ghibli

Umi Ga Kikoeru © Studio Ghibli

Ponko decisero così di fare il bis del numero che aveva avuto tanto successo, ma quando il pretacchione vide il piccolo ciclope gli piazzò un pugno sul naso, mentre la donna dal collo a serpente si trovò con un... nodo in gola!

Il capo della banda tanuki capì che non si sarebbero liberati facilmente dell'intruso cercando solo di spaventarlo, così pensò che forse avrebbero potuto tentare semplicemente di fargli perdere la pazienza. La tecnica migliore era sicuramente quella del Tam Tam Notturno, ovvero un concerto di tamburo per pancia di tanuki: in effetti, il pretacchione si svegliò per il grande frastuono provocato dalla banda, e rincorse furioso le divertite bestiole per tutto il giardino, finché non inciampò e batté la testa su una lanterna di roccia. Fu così che quella notte l'uomo dormì comunque; il giorno dopo raccolse le sue cose e se ne andò, con somma gioia dei tanuki.

Passò un po' di tempo, e un nuovo prete giunse in zona: si trattava di un tipo un po' strano, trasandato, cicciotto e dall'aspetto bonario a cui piacque subito il fatiscente tempietto di Shojoji, in cui si insediò immediatamente. Ponta e Ponko non persero tempo, e ripeterono la loro recita dato che questa volta l'umano non sembrava particolarmente robusto; ma il prete, tutto allegro, offrì delle polpette di riso al piccolo ciclope e invitò la curiosa signora con il collo lungo (che pareva divertirlo parecchio) a bere sake. Scioccati, i due tanuki tornarono dal loro capo e gli raccontarono l'accaduto: la situazione richiedeva nuovamete la drastica misura del Tam Tam Notturno! Quella notte il prete fu svegliato dal tambureggiare delle pance dei tanuki; tutto divertito, questi uscì e chiese loro di potersi unire alla banda. I tanuki, allucinati, lo videro gettarsi fra di loro seminudo e iniziare a battersi la pancia, producendo un suono buffissimo, e la scena era tanto divertente che tutti iniziarono a ridere e a godersi lo spettacolo. Il prete continuò a oltranza per dimostrare di essere in grado di suonare il tam tam come loro, e dopo diverse ore cadde svenuto al suolo. Trovando simpatico il buffo ometto, i tanuki si mossero a compassione e vegliarono su di lui per tutta la notte. La sua natura semplice e amichevole li aveva completamente conquistati. Il giorno dopo il prete continuò ad allenarsi duramente, finché quella sera non fu in grado di unirsi a pieno diritto alla banda. Il capo dei tanuki, invidioso del successo che il nemico aveva ottenuto, prese a battersi la pancia con una foga tale che tutti iniziarono a temere l'irreparabile... che inevitabilmente accadde! La sua pan-

Trasformazione da tanuki-cartoon a tanuki vero in Ponpoko © Studio Ghibli

CHI E' ISAO TAKAHATA?
Nato nel '35, ha iniziato a lavorare nel cinema d'animazione nel '61 ricoprendo diversi ruoli come assistente. Nel '68 ha diretto il suo primo film, **Taiyo no Oji Hols no Daiboken**, ovvero La grande avventura di Hols, il Principe del Sole, in Italia proposto con il forviante titolo **La grande avventura del piccolo principe Valiant**. Del '73 sono le avventure di **Panda Kopanda**, e dell'anno successivo la serie televisiva **Alpes no Shojo Heidi**, il cartone animato che nella televisione italiana ha avuto il maggior numero di spettatori e di repliche. Nel '76 cura la realizzazione di **Marco, dagli Appennini alle Ande**, serie TV tratta da Cuore di De Amicis, e nel '79 **Anna dai capelli rossi**, dal romanzo di Lucy Montgomery, entrambe di grande successo in tutto il mondo. Nell'81 scrive e dirige le buffe avventure della monella protagonista di **Jarinko Chie** per la versione cinematografica. Dell'82 è **Goshu il violoncellista**, frutto di un lavoro durato ben sei anni e che ottenne un grande successo. Così Takahata interrompe il suo impegno televisivo per dedicarsi interamente alle realizzazioni cinematografiche, e fonda lo Studio Ghibli insieme ad Hayao Miyazaki, altro grande maestro dell'animazione giapponese, con il quale ha stretto da tempo una proficua collaborazione.

FILMOGRAFIA

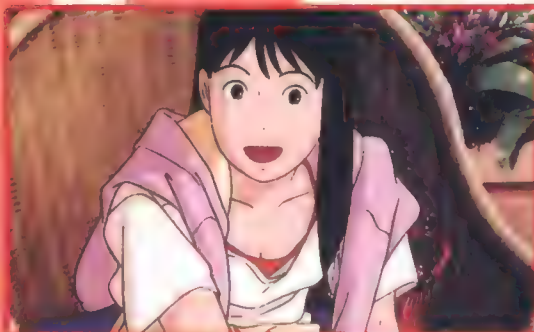
Taiyo no Hoji Hols no Daiboken (*La grande avventura del piccolo principe Valiant* oppure *Il segreto della spada del sole*, '68) Racconto fantasy nordico in cui il giovane Hols deve combattere il regno dei ghiacci con il potere della luce.

Serohiki no Goshu (*Goshu il violoncellista*, '82) - Tratto da un racconto di Kenji Miyazawa, racconta di un giovane di nome Goshu che non riesce a dare il meglio di sé suonando con l'orchestra della scuola la Pastorale di Beethoven. Saranno alcuni incontri notturni in forma animale a sbloccare la sua forza creativa.

Hotaru no Haka (*Una tomba per le lucciole*, '88) - Tratto da una novella di Nosaka Akiyuki, è un film estremamente drammatico che racconta le peripezie di due ragazzini nell'inferno della 2^ Guerra Mondiale in Giappone.

Qui sotto, ***Hotaru No Haka*** *e* ***Omohide Poroporo*** *© Studio Ghibli*

Omohide Poroporo ("Ricordo struggente", '91) - Tratto dal manga di Hotaru Okamoto e Yuko Tone, il film narra il viaggio della giovane Taeko verso la campagna, durante il quale riaffiorano ricordi di quando era bambina. Ripensando a tutti gli eventi quotidiani della prima parte della sua giovinezza, Taeko fa il primo passo nella vita adulta. Un film fatto di atmosfere e dialoghi, interamente basato sull'espressività dei personaggi, e completamente privo di scene d'azione, ha avuto uno dei maggiori incassi nel Giappone del '91, preceduto solo da *Terminator 2* e da altri tre di successi americani.Una curiosità: nella colonna sonora del film è presente uno stornello fiorentino e "Dilmano dilbero", la canzone popolare bulgara diventata "Pippero" con Elio e le Storie Tese.

Ponpoko (*id.*, 1994) - Interamente scritto e diretto da Isao Takahata narra la fantastica storia di una tribù di tanuki che vivono su una collina nei dintorni di Tokyo. Per combattere gli uomini che minacciano il loro equilibrio ecologico, le bestiole si mettono all'opera per recuperare il potere della metamorfosi di cui gli antenati erano in possesso. Dando vita a situazioni drammatiche, gioiose e oniriche, i tanuki si impegnano in quella che, forse, è la loro ultima grande battaglia. In Giappone ha incassato il corrispettivo di 27 milioni di dollari, alla pari con il *Re Leone* disneyano.

Umi Ga Kikoeru © Studio Ghibli

cia, gonfia e tesa al limite, esplose con un botto sordo. Subito il prete corse in suo soccorso con una vaso di oli medicamentosi e, visto che il capo-tanuki pretendeva di riprendere immediatamente il concerto, tutti gli consigliarono di attendere che la ferita rimarginasse.
Il prete gli consigliò di attendere almeno un mese - fino alla successiva luna piena - e così, rassegnato, ma comunque felice di aver trovato un nuovo amico, il capo-tanuki si sedette su una pietra a seguire il concertino della banda.
E' per questo motivo - dicono le leggende - che da quel lontano giorno i tanuki si radunano a ogni plenilunio nel cortile del tempietto di Shojoji, per dare vita al loro concertino.

Chi di voi ha letto **Takeru**, di Buichi Terasawa, avrà sicuramente notato un curioso personaggio di nome Bunbuku, il tasso-pentola volante che il capelluto *haja* usa come 'surf aereo'. In effetti Terasawa si è ispirato a un'altra storia sui tanuki per creare il suo personaggio, dimostrando ancora una volta di preferire le leggende del proprio paese come fonte d'ispirazione per i propri fumetti. Il racconto in questione s'intitola **Teiera Bunbuku**, e il protagonista è un tanuki dal corpo - appunto - fatto a teiera. Sempre parlando di manga, in un divertente episodio di *Uruseiyatsura* vediamo il solito Ataru Moroboshi alle prese con un tanuki bonaccione e con la sua riconoscenza, nella parodia di un'altra fiaba ("La gratitudine della gru", vedi lo scorso numero di **Kappa**), in cui la bestiola cerca di ricambiare un favore fattogli dal ragazzo... creandogli seri problemi!

Andrea Baricordi

A fianco Bunbuku, da ***Takeru*** *© Buichi Terasawa*

大和 **YAMATO** 大和
NEWS
Yamato srl, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02-29409679 · 29527200 fax 02-29527344

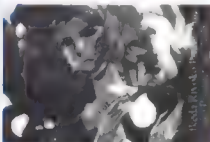
Yamato interpreta la voglia di nuovo

ANIME RIVOLUZIONARIE

La grande innovazione nel cinema di animazione degli ultimi quindici anni viene dal Paese del Sol Levante. Le anime (così si chiamano i disegni animati in Giappone) hanno rivoluzionato il gusto di intere generazioni e portato una ventata di novità nel panorama monopolizzato dalle produzioni statunitensi.

Era il lontano 1985 quando un gruppo di appassionati di *anime* e *manga* realizzarono la prima pubblicazione in Italia che si è occupata dell'argomento. Si chiamava *Yamato* ed era all'avanguardia per l'epoca, di fronte alla totale indifferenza, se non all'ostracismo, delle case editrici nei confronti di questi prodotti della cultura giapponese. Oggi *Yamato* è cresciuta come pubblicazione e ha dato il via ad altre iniziative editoriali.
Per gestire le nuove iniziative viene fondata una società editoriale, la Yamato s.r.l., che vara la collana di videocassette *Yamato Video* che, in breve, diventa la più completa e assortita raccolta di disegni animati giapponesi in Italia

Dopo Lady Oscar, un nuovo capolavoro di Riyoko Ikeda

CARO FRATELLO...

«Caro fratello, oggi sono una liceale Non che io pensi che il passaggio dalle medie al liceo significhi grandi cambiamenti. Del resto i ciliegi sono fioriti proprio come l'anno scorso Eppure.. eppure, fratello mio, lo senti? Non so perché, ma il mio cuore ha preso a battere più forte.. »
A oltre dieci anni da *Lady Oscar*, un fumetto di Riyoko Ikeda diventa cartone animato Una straordinaria analisi della psicologia femminile e dell'omosessualità adolescenziale. Un dramma labirintico in 39 episodi che in Italia poteva essere presentato integralmente solo in forma di videocassetta
Salvando questo capolavoro dalle forbici della censura televisiva, Yamato intende ora offrirvi la possibilità di collezionarlo in 10 videocassette al prezzo di lire 29 900 ciascuna!

È IMMINENTE L'ARRIVO DI CAPITAN HARLOCK CON IL GALAXY EXPRESS 999 !

© Leiji Matsumoto/Tokyu Agency/Toei

Fantascienza gay cyberpunk

AI NO KUSABI

IL CUNEO DELL'AMORE

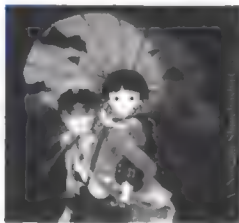
Il primo disegno animato di un genere nuovo in Italia, il "gay per ragazze"
Riki non ne poteva più della vita senza futuro nel ghetto di Keres, e aveva deciso di abbandonare il suo amico Guy e la banda dei Bison per cercare fortuna e libertà a

Tanagura, la megalopoli governata dal computer Jupiter. Da allora sono passati tre anni, quando improvvisamente Riki torna a Keres. I suoi occhi sono più freddi, il suo spirito ribelle sembra sottomesso. Cosa è successo in quei lussuosi condomini di Tanagura, dove si dice che la casta dominante dei blondy, statuari giganti dal corpo artificiale, usi gli impuri del ghetto come giocattoli sessuali? E perché ora il blondy Iason Mink sta tentando in tutti i modi di riportare Riki a Tanagura?

VIDEO GIRL AI

© ...kazu Katsura Shueisha Inc.

Sedici anni e mille insicurezze. Yota è innamorato della coetanea Moemi, ma non ha il coraggio di dichiararsi. E per di più Moemi è innamorata, pur non ricambiata, proprio del migliore amico di Yota, Takashi. In preda a una grande depressione, Yota noleggia una videocassetta dalla cui copertina ammicca promettente il grazioso volto della consolatrice virtuale Ai Amano. Ma Yota non è entrato in una videoteca comune. E se ne accorgerà presto, quando dallo schermo del suo televisore balzerà fuori *video girl Ai*. È l'inizio della più tenera favola catodica del secolo

LA RASSEGNA DEL CINEMA DI ANIMAZIONE "CARTOOMBRIA" PREMIA YAMATO VIDEO

Gran premio Cartoombria video '95 a *Una tomba per le lucciole* di Isao Takahata con la motivazione: «Per l'altissimo valore umano e culturale della tematica affrontata e per la grande sensibilità del regista nel toccare le corde dell'emozione senza scivolare nel patetico, in un film che si segnala anche per una colonna sonora di essenziale efficacia»
La giuria ha ritenuto inoltre di «segnalare il recupero dell'opera di Osamu Tezuka *L'uccello di fuoco 2772*, del 1980, molto innovativa per i suoi tempi»

DISEGNI	STORIA	ANIMAZIONI	REGIA	COLONNA SONORA	VERSIONE ITALIANA
OOOO	OOOOO	OOO	OOOO	OOOO	OOOOO

Salve a tutti! Come ve la state passando? Scommetto che la maggior parte di voi in questo momento si trova in un'assolatissima spiaggia e sta sorseggiando una freschissima Coca Cola... Sembra uno spot pubblicitario! Be', sappiate che vi invidio moltissimo!
Per quei pochi che come me sono ancora in una fornace cittadina ho un ottimo consiglio, sperimentato direttamente su me stessa. La formula è: chiudersi in una stanza semi buia con un buon ventilatore e una freschissima bibita, quindi accendere il videoregistratore e rilassarsi. La scelta dei titoli disponibili in videocassetta, naturalmente parliamo di animazione, stanno diventando davvero una marea, quindi non avete che l'imbarazzo della scelta! Oggi, in questo appuntamento mi limiterò a segnalarvene alcuni.
Finalmente, dopo alcuni falsi allarmi è uscita in videocassetta la serie animata dell'idolatrata opera di Masakazu Katsura: **Video girl Ai** (Den Ai Shojo, Yamato Series OAV vol 1, 2, 3, 60', L. 39.900 ciascuno. Ogni videocassetta contiene due OAV). A parte l'iniziale impatto con il colore dei capelli di Ai, che sembra aver sconvolto ben più di una persona, il prodotto risulta veramente ottimo, sia a livello di animazioni che di fedeltà con il fumetto originale. Ottimo nel primo episodio il gioco di flashback che permette di condensare gli avvenimenti e renderli più cinematografici. Nota di merito anche per le appendici finali, soprattutto quella sui dialetti: veramente esilarante, anche i doppiatori devono essersi divertiti a registrala! Unica nota di demerito va ai giapponesi: peccato arrivare con la storia solo fino alla scala di vetro... sembra un po' tronca! **Da vedere!**

Se invece preferite fare un tuffo nell'onirico e nell'irreale il film per voi è **Goshogun Etranger** (Sengoku Majin Goshogun Etranger, Yamato Video, 90', L. 39.900). Sono passati quaranta anni dal periodo in cui Remi, Shingo e Kiri combattevano fianco a fianco. Oggi, due distinti signori di mezza età, Shingo e Kiri stanno aspettando Remi, ma purtroppo a causa di un grave incidente, la donna manca all'appuntamento. Mentre gli amici e i nemici di un tempo si stringono attorno al suo capezzale, Remi, tra la vita e la morte, sogna e rivive il suo passato. Attraverso il sogno, ambientato in una strana città araba, gli amici la incoraggiano a non arrendersi al proprio destino. L'animazione è di tipo seriale, ma bisogna tenere conto del fatto che il film è stato realizzato nel 1985. La storia risulta interessante, anche se è duro scoprire che anche per gli eroi il tempo passa, e vederli invecchiati ti lascia una strana sensazione addosso... **Onirico**.
Due parole su **Megalopolis capitolo 1 - La metropoli maledetta** (Manga nr. 13, 65', L. 29.900), sono doverose. La storia è tratta dal romanzo "Teito Monogatari", scritto da Hiroshi Aramata, lo stesso libro vanta anche diverse trasposizioni in film cinematografici. La trama di puro genere horror è completamente basata su spiriti demoniaci e creature mostruose. I due antagonisti sono Yasunori Kato, che tramite la magia nera vuole risvegliare un antico spirito per distruggere con i suoi poteri la città di Tokyo e Hirai potente nella magia bianca, che con ogni mezzo cerca di ostacolare i progetti malvagi di Kato. Ottimi l'animazione e il character design, peccato che la storia non sia particolarmente innovativa. Da vedere il documentario a fine cassetta! **Per gli amanti dell'horror e dello splatter.**

Barbara Rossi

DISEGNI	STORIA	ANIMAZIONI	REGIA	COLONNA SONORA	VERSIONE ITALIANA
OOO	OOOO	OOO	OOO	OO	OOOO

OOOOO OTTIMO OOOO BUONO OOO SUFFICIENTE OO SCARSO O INSUFFICIENTE

La Rubrika del KAPPA

Cosa c'è, adesso? Cosa c'è?! Scusate, c'è il Paguro Bernardo che frigna, qui di fianco, e ogni tanto mi tira una pinzata con le chele... Sta' buono, porka paponza! Cosa vuoi? Non te la do', la fiasca! Non ti fa bene! Da quando ha iniziato a bere acqua inquinata è diventato un po' strano... Vabbè, veniamo a noi. Buonasera, cetrioloni ambulanti! Lo sapete che zio Hayao Miyazaki ne sta combinando un'altra delle sue? Il nuovo film miyazakoso è tratto da un fumetto di Aoi Hiragi, s'intitola **Mimi o Sumaseba**, e narra di una ragazzina di nome Shizuku, appassionata lettrice di romanzi fantastici, che si trova in mezzo a un mistero legato a tutti i libri che prende in prestito dalla biblioteca. Se volete rivedere il paparino di *Nausicaä* in azione, vi conviene farlo in questi tempi, perché il buon Hayao ha annunciato di volersi ritirare dal mondo dell'animazione. Stop al panico! Prima di commettere l'irreparabile avrete ancora modo di godervi **Mononoke Hime** (che vi skaglierà in una specie di fantasy non meglio identificabile) e l'adattamento di **Guri to Gura**, originariamente un libro per bambini. Se siete contenti, bene, se no suicidatevi.

© Studio Ghibli

Notizia freska freska da leccarsi le papille gustative, e quindi da contorsionismo linguistico: **Kappa Magazine** è stato l'elemento determinante per la carriera fumettistica di un gabillodonte di nome Masatsugu Iwase, che vedrete all'opera il mese prossimo in **Calm Breaker**. Be', questo suo racconto breve ha vinto lo Shikisho (il Grande Premio delle Quattro Stagioni) della scorsa edizione, ha ricevuto un'ottima critica da parte di Ryoichi "Crying Freeman" Ikegami, è stato immediatamente pubblicato sulla rivista "Afternoon", e i lettori si sono sganasciati dalle risate leggendolo. A questo punto i redattori della rivista nipponika si sono riuniti per decidere se fosse il caso di rimettere al lavoro il brrào ragazzo, senonché... Trrrrr! No, non era una sventagliata di mitra... Il trillo del fax annuncia loro un comunicato dall'Italia, e più precisamente dai quattro Kappagaùrri bolognesi (sòrbole!), che chiedono i diritti per pubblicare in Italia **Calm Breaker**. Senza discutere tanto la decisione è stata presa, e Masatsugu è stato invitato a sfornare quanto prima altri manga, tanto che ora esiste già un nuovo mono-episodio di Calm Breaker, e qualcuno vocifera che presto diventerà una serie... E bravo Masatsù! E stavolta... vabbé, và, tanto siamo in zona vakanze: posso essere buono, per una volta... Bravi anche ai Kappagaùrri. Ma non abituatevi!

Cosa succede adesso? Oh, la nostra Agenzia Talpa & Co! Buonasera! Mi fa un favore la prossima volta? Evita di sbucare da sotto la mia sedia, così evito di spappolarmi il cranio contro la libreria alle mie spalle? Grazie. Che c'è? Oh, un messaggio dalla vostra sede nipponika? Leggiamo... Mmm... Uéila, questa è proprio pesa! Fan dei **Cavalieri dello Zodiaco**, preparatevi a collassare: sto per raccontarvi come sono nati i vostri eroi preferiti! C'era una volta (e c'è ancora) una ditta di nome Bandai che produceva giocattoli la quale, un bel giorno, decise di dare il via alla creazione di una innovativa linea di prodotti: una serie illimitata di guerrieri in armatura ispirati alle varie costellazioni! Per pubblicizzarli meglio prese accordi con la Toei, in modo che venisse realizzata una serie animata che li avesse come protagonisti; ma, dato che un cartone animato senza fumetto ottiene solo la metà della popolarità preventivata, si decise che qualcuno ne dovesse disegnare il manga, seguendo bene le istruzioni della produttrice di giocattoli e della Toei. Dato che all'epoca Masami Kurumada godeva di un discreto successo con *Fuma no Kojiro* (una storia di liceali molto combattivi) e *Ring ni Kakero* (serie sulle disavventure di un pugilotto), si decise di affidare a lui il compito di fumettare i zodiacali guerrieri. Clamoroso! Una serie che ha avuto tanto successo è stata studiata a tavolino (con ricerche di mercato alla mano) da un gruppo di pubblicitari! Siete svenuti? Su, su... Riprendetevi! Chissà quante altre volte è successo e non ce ne siamo accorti. Oppure ce ne siamo accorti, ma non volevamo crederci! Chissà come sarà stata ideata la nuova serie **Reboot** che vedremo il prossimo autunno in TV? Non che c'entri molto col Giappone, ma almeno visivamente mi pare sfrizzulante per il velopenduio: un cartone animato a episodi interamente realizzato in computer graphic tridimensionale. Che ne dite? Vi va giù? Vedremo. Nel frattempo vi saluto e vado a farmi un tuffetto nello stagno. Arrivederci al mese prossimo, gabillopodi da spiaggia!

MOLTO INTERESSEVOLE!

OTAKU 100%

Reboot © Limelight Prod.

Parliamo di cartoni animati. Ma facciamolo con onestà, per una volta. Siamo entrati nel nuovo decennio da ormai cinque anni e sul versante animato giapponese tutto tace. Non c'è fantasia. Non c'è inventiva. Non c'è voglia di mettersi in discussione. E' terribile. Qualcuno, certo, potrà obiettare a quanto dico facendo riferimento ai grandi registi nipponici, ai vari Miyazaki, Takahata, Otomo. Ci saranno appassionati sempre pronti a ricordare le immagini suggestive di **Nausicaä**, **Totoro**, **Omohide Poroporo**, **Akira**. Altri, infine, renderanno gloria a Rumiko Takahashi, a una carriera iniziata con **Lamù** ed evolutasi fino alla più recente **Ranma 1/2**. Tutto appartiene al passato. Ciò che di grande e importante hanno inventato questi e altri autori appartiene agli anni Ottanta. Oggi continuano a dare prova della loro professionalità, certo, ma non si può parlare più di innovazione o rivoluzione. Al massimo di continuità. Ogni mese il mercato giapponese produce centinaia di titoli, che cataloga diligentemente tra serie TV, film per il grande schermo e OAV, eppure si trascina stanco sull'onda dei vecchi remake anni Settanta. Ho cercato con molta attenzione un titolo che potesse farmi ricredere. Non ne ho trovati. Molte opere discrete, alcune addirittura buone, ma nessuna eccezionale. Da far rimanere a bocca aperta. Nessuna giapponese, per lo meno. Negli ultimi tempi l'America ci sta dando prova di una crescita artistica sbalorditiva. Non mi riferisco ai colossal cinematografici, naturalmente, ma alle produzioni seriali. I personaggi televisivi più rivoluzionari degli anni Novanta sono sicuramente **Beavis & Butt-Head**, una produzione della MTV affidata alla fantasia di Mike Judge, disegnatore newyorkese con un primo premio di animazione alle spalle. Le avventure dei due ragazzini (piromani, hooligan, sessisti, amanti dell'heavy-metal e del sadomaso) sono un pugno nello stomaco per l'America benpensante. La nozione di pop culture è riscritta da questi giovani eroi che combattono contro la censura e i comitati moralizzatori: sono in molti a cercare di farli fuori, ma il loro successo è una credenziale non da poco. Dopo aver recitato una piccola parte in *True Lies* di James Cameron, **Beavis & Butt-Head** avranno un film tutto loro. Nel frattempo, godiamoci gli episodi del serial: sono animati in Corea, trasmessi su MTV Europa e durano quindici minuti l'uno. Se alcune produzioni (non dimentichiamoci nemmeno per un istante dei **Simpson**) puntano su testi pungenti e una sceneggiatura brillante, altre affidano all'impatto visivo le sorti del loro destino. E' il caso di **Reboot**, una serie realizzata interamente in computer graphics: esplosa sulla ABC Television Network nel 1994, la storia è ambientata in una incredibile metropoli industrializzata e conta appena tredici episodi. Anche per il serial prodotto da Steve Barron e Richard Karo è prevista l'uscita dell'omonimo film (non è ancora stato comunque annunciato se approderà al piccolo o al grande schermo). E che dire di **Batman**, il cui lungometraggio animato è persino più bello dei precedenti film diretti da Tim Burton? Omaggi alla Warner Bros. che ha saputo regalarci il migliore periodo del **Batman** a fumetti: quello più cupo, più oscuro. Eh, sì... I giapponesi stanno proprio a guardare. E noi con loro. Speriamo che la situazione cambi al più presto.

Massimiliano De Giovanni

Giuseppe Salza
SPAZZATURA - La prima guida mondiale al trash
Ritmi Theoria, 160 pagine, lire 12.000

«In Giappone tutto il proibito passa obbligatoriamente per gli 'otaku'. Gli otaku sono un circolo chiuso di cyberpunks e superdotati dell'informatica. Hanno le migliori routines per penetrare abusivamente nelle banche dati. Sono capaci di decuplicare e 'customizzare' la potenza dei loro computer. Adorano Tetsuo di Shinya Tsukamoto e i cortometraggi di Ishii Sogo. Sono perseguitati dalla stampa dal 1990, quando le autorità nipponiche arrestarono l'otaku serial-killer Tsutomu Miyazaki (aveva tagliato a pezzi quattro ragazze e spedito frammenti ossei alle famiglie) e scoprirono nel suo appartamento oltre seimila splatter-movies e i video digitalizzati dei suoi crimini. Certo, gli otaku non hanno le pulsioni omicide di Miyazaki. Ma restano degli anarchici, degli emarginati, dei monomaniaci. Lavorano anonimamente per le grandi corporations di videogames, giusto il sufficiente per comprare nuovi manga e videogiochi, più gli ultimi microchips. "Capisco bene la tecnologia. Mi trovo più a mio agio tra i computer che con altri esseri umani", spiega Zero, un otaku venticinquenne.» **GS**

GAME OVER

Ecco il libretto delle istruzioni, utile compendio per il giocatore, peccato che sia in giapponese. Ma ormai siamo tutti avezzi a questa lingua, no?
© Bird Studio/Shueisha/Fuji TV/Toei Doga

Bene, eccomi qui! Dopo qualche mese di assenza torna **Game Over** per presentarvi il terzo sequel di uno dei titoli più gettonati degli ultimi tempi (sempre per la console Super Nintendo): **Dragon Ball Z Super Butoo Den 3**. Oltre ai soliti miglioramenti grafici, di animazione e l'aggiunta di nuovi personaggi, il gioco non si discosta molto dalle precedenti versioni. Come potete immaginare si tratta sempre del solito *Beat'em-up* a incontri, pieno di mosse spettacolari e distruttive. Come nelle altre versioni, lo schermo è diviso in due sezioni (il termine utilizzato è *Split Screen*)quando i due contendenti si trovano a una notevole distanza (stratagemma usato per visualizzare contemporaneamente i personaggi sullo schermo) fra di loro a causa della lunghezza del campo di battaglia. I personaggi si possono inoltre muovere su due piani di gioco, terra e cielo (nel caso degli stage in cielo: sotto e sopra le nuvole) e questo è possibile tramite la pressione del pulsante **X**. I comandi sono molto semplici e immediati: la **croce direzionale** per spostarsi a destra e a sinistra, per saltare e per mettersi in posizione di difesa, i pulsanti **Y** e **B** servono rispettivamente per sferrare i pugni e i calci, **A** per lanciare le sfere di energia e per le mosse speciali combinate, **X** per cambiare piano di gioco e i tasti **L** e **R** per spostare velocemente il personaggio a sinistra e a destra. Gli scontri possono essere combattuti in due modi diversi: **Taisen mode** e **Tenkaichi Budookai**. Nel primo modo è possibile giocare contro il computer, contro un altro giocatore, oppure si puo' osservare il computer che gioca contro se stesso (molto utile per imparare le tecniche di combattimento). Nel secondo modo invece, più giocatori (fra cui è possibile inserire anche il computer) si possono sfidare in un torneo (il famoso torneo Tenkaichi, che i lettori di **Dragon Ball** conoscono bene) a eliminatorie, con la possibilità di sfide fino a otto contendenti. Molto d'effetto e particolarmente distruttive (tolgono infatti molta energia vitale) sono le mosse speciali ottenibili tramite la combinazione dei tasti; in più, oltre alle mosse descritte nel libretto delle istruzioni, ce ne sono altre segrete. Naturalmente per contrastare le super mosse, esistono anche mosse difensive, ottenibili anche queste con la combinazione dei tasti (purtroppo però non sono così semplici da effettuare). Ogni personaggio possiede una barra di energia vitale e una della potenza, la quale si riempie mentre si combatte, oppure quando si premono contemporaneamente i pulsanti **Y** e **B** (il personaggio si ferma e viene avvolto da una scarica di energia). I personaggi giocabili sono nove: **Son Goku, Son Gohan, Son Goten, Vegeta, Trunks** (da piccolo), **18, Kaioo Shin, Doubler** e **Majin Buu**, esiste anche un personaggio nascosto (**Trunks** adulto) selezionabile nel seguente modo: quando si accende la console e appare il volto di **Vegeta**, bisogna premere in sequenza i seguenti tasti: **sopra, X, sotto, B, L, Y, R, A** e il gioco è fatto, così quando andate allo schermo della scelta dei personaggi vi ritrovate anche l'icona di **Trunks**. Il gioco non presenta nulla di nuovo nell'oramai affollatissimo mondo dei picchiaduro, ma se siete fan della serie non ve lo potete certo lasciare scappare, e poi è molto divertente organizzare un torneo con gli amici per vedere chi è il più abile (in questo caso a effettuare le super mosse). Il mio giudizio si pùo' riassumere in due parole: carino ma inutile. C'era proprio bisogno, cara Bandai, di produrre un altro gioco del genere? La risposta è senza ombra di dubbio, no! Alla prossima. **Andrea Pietroni**

Qui sopra, alcune scene d'azione del gioco. In basso invece le schermate con il faccione di Vegeta e quella con i titoli.
© Bird Studio/Shueisha/Fuji TV/Toei Doga

FIGHTER II

secondo volume

a LUGLIO!

BATTLE 0

STORIE DI KAPPA
144 PAGINE
TUTTO A COLORI!
LIRE OTTOMILA